

MESTRADO

MULTIMÉDIA - ESPECIALIZAÇÃO EM CULTURA E ARTES

Desafios estéticos da imersividade no documentário interativo

Ana Monteiro

M

2016

FACULDADES PARTICIPANTES:

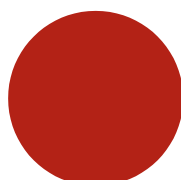
FACULDADE DE ENGENHARIA

FACULDADE DE BELAS ARTES

FACULDADE DE CIÊNCIAS

FACULDADE DE ECONOMIA

FACULDADE DE LETRAS



© Autor, 2016

Desafios estéticos da imersividade no documentário interactivo

Ana Catarina Gomes Monteiro

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Aprovado em provas públicas pelo Júri:

Presidente: Doutor Bruno Sérgio Gonçalves Giesteira (Professor Auxiliar)

Vogal Externo: Doutora Cristina Alves de Sá (Professora Auxiliar)

Orientador: Doutor José Miguel Santos Araújo Carvalhais Fonseca (Professor Auxiliar)

Resumo

Esta investigação centra-se no estudo do documentário interactivo, propondo uma tipologia deste género baseada em modos de imersividade. O objectivo é mostrar o documentário interactivo como um género em evolução e como um conjunto de representações que fazem parte de um processo de transformação e de evolução tecnológica.

Debruça-se sobre as características que compõe o documentário interactivo, o meio em que ele se propaga, as diferenças na perspectiva de representação da realidade, que trazem novos significados e novas formas de apresentação. Aborda as novas relações que advém da interacção entre autores e utilizadores e como isto altera os papéis atribuídos a cada um deles. Propõe vislumbrar os desafios estéticos da imersividade no documentário interactivo, em contexto digital, que influenciam a forma como se vê e entende o assunto representado, bem como o poder transformativo que este género apresenta sobre a audiência.

Palavras-chave: documentário, interacção, imersividade, ambientes digitais, audiência

Abstract

This work proposes a typology study of immersion in interactive documentary. The objective is to show the interactive documentary as a genre evolving and as a set of representations that are part of a process of transformation and technological change.

It studies the characteristics that compose the interactive documentary, the medium in which it propagates, the differences in the representation of perspective of reality, bringing new meanings and new forms of presentation. Discusses the new relationships that arises from the interaction between authors and users, and how this changes the roles assigned to each of them. Proposes to study the aesthetic challenges of immersion in the interactive documentary that influence how we see and understand the subject represented, and the transformative power that this genre has on the audience.

Keywords: documentary, interaction, immersion, digital environments, audience

Agradecimentos

Um especial apreço a todos os que me ajudaram e tornaram esta investigação possível,

ao Miguel Carvalhais e ao Pedro Cardoso pela generosidade, disponibilidade, partilha de ideias e agradáveis debates,

à minha mãe, ao pai e aos irmãos pelo apoio durante este percurso, como em toda a minha vida,

ao João pela presença, dedicação e companheirismo demonstrados.

Índice

<u>LISTA DE FIGURAS.....</u>	<u>IX</u>
<u>LISTA DE TABELAS.....</u>	<u>X</u>
<u>ABREVIATURAS</u>	<u>XI</u>
<u>INTRODUÇÃO</u>	<u>1</u>
1. MOTIVAÇÃO	1
2. CONTEXTUALIZAÇÃO E ENQUADRAMENTO TEÓRICO	1
3. QUESTÕES E OBJECTIVOS DE INVESTIGAÇÃO	5
4. METODOLOGIA.....	7
5. RELEVÂNCIA E CONTRIBUTOS DA INVESTIGAÇÃO.....	8
6. ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO	8
<u>1. O DOCUMENTÁRIO INTERACTIVO EM AMBIENTES DIGITAIS</u>	<u>11</u>
1.1 DO DOCUMENTÁRIO LINEAR PARA O DOCUMENTÁRIO INTERACTIVO	11
1.2 A REPRESENTAÇÃO DE NOVAS LÓGICAS DA REALIDADE NO DOCUMENTÁRIO INTERACTIVO.....	15
1.3 DEFINIÇÃO DE AMBIENTES DIGITAIS. CONTEXTUALIZAÇÃO DO DOCUMENTÁRIO INTERACTIVO EM AMBIENTES DIGITAIS	17
1.4 DUPLA LÓGICA DE REMEDIAÇÃO: IMEDIAÇÃO E HIPERMEDIAÇÃO EM AMBIENTES DIGITAIS	22
1.5 SUMÁRIO	27
<u>2. A IMERSIVIDADE NO DOCUMENTÁRIO INTERACTIVO: MODOS DE IMERSIVIDADE.....</u>	<u>29</u>

2.1	A HISTÓRIA E OS DISPOSITIVOS DA IMERSÃO	29
2.2	A IMERSIVIDADE NO DOCUMENTÁRIO INTERACTIVO	34
2.3	MODOS DE IMERSIVIDADE: DEFINIÇÃO E TAXONOMIA.....	38
2.4	SUMÁRIO	57
3.	<u>A RELAÇÃO DOS UTILIZADORES COM A IMERSIVIDADE</u>	<u>59</u>
3.1	VÁRIAS POSSIBILIDADES NAS NOVAS FORMAS DE VISUALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO	59
3.2	MUDANÇA DE PARADIGMA NA RELAÇÃO ENTRE AUTOR E UTILIZADOR.....	62
3.3	UTILIZADORES COMO COLABORADORES: TIPOS DE COLABORADORES E DE CO-CRIAÇÃO	64
3.4	A CULTURA DE CONVERGÊNCIA DE JENKINS	67
3.5	SUMÁRIO	69
4.	<u>ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DO DOCUMENTÁRIO INTERACTIVO COM OS UTILIZADORES</u>	<u>71</u>
4.1	DESCRIÇÃO DA METODOLOGIA.....	71
4.1.1	INVESTIGAÇÃO-ACÇÃO	72
4.1.2	INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE DADOS QUALITATIVOS.....	73
4.2	CASO DE ESTUDO - <i>Do Not Track</i>	75
4.3	SELECÇÃO E CARACTERÍSTICAS DA AMOSTRA.....	78
4.4	ANÁLISE E RESULTADOS.....	79
	<u>CONCLUSÕES.....</u>	<u>89</u>
1.	SUMÁRIO	89
2.	INTERACÇÃO, INTERACTIVIDADE E PARTICIPAÇÃO	91
3.	PREDISPOSIÇÃO OU ESFORÇO DO UTILIZADOR.....	93
4.	EXPERIÊNCIA INDIVIDUAL DO DOCUMENTÁRIO INTERACTIVO COMO CATALISADORA DE NARRATIVAS MÚLTIPLAS.....	94
5.	LIMITAÇÕES	95
6.	TRABALHO FUTURO	96
	<u>REFERÊNCIAS.....</u>	<u>97</u>
	BIBLIOGRAFIA	97
	TRABALHOS CITADOS	102

ANEXOS.....	103
--------------------	------------

A. GLOSSÁRIO	104
---------------------------	------------

B. QUESTIONÁRIOS	105
-------------------------------	------------

C. ENTREVISTAS	128
-----------------------------	------------

Lista de Figuras

Figura 1 – Robert Barker; *Panorama* (1787);

Figura 2 - Hugo Alesi; *Mareorama* (1900);

Figura 3 - Grimoire-Sanson; *Cineorama* (1900);

Figura 4 - Morton Heilig; *Sensorama* (1950);

Fig. 5 – Charlotte Davies; *Osmose* (1995)

Fig. 6 – *Do Not Track* – Introdução

Fig. 7 – *Do Not Track* – “Where do you go to get your news?”

Fig. 8 – *Do Not Track* – “Personality Assessment”

Lista de Tabelas

Tabela 1 – Modos de imersividade;

Abreviaturas

DI	Documentário interactivo
HMD	<i>Head-Mounted Display</i>
CAVE	<i>Cave Automatic Virtual Environment</i>
I-A	Investigação-Acção
NFBC	<i>National Film Board of Canada</i>

Introdução

1. Motivação

O documentário interactivo é a área de investigação desta dissertação, sendo que o principal objecto de estudo é entender os desafios estéticos da imersividade que este género possibilita em contexto digital. Este tema foi escolhido porque a Web e o avanço de tecnologias e de ferramentas que até então não se encontravam disponíveis permitem agora documentar uma realidade que transporta novas funcionalidades para o espectador, integrando-o para que também ele possa fazer parte dessa veracidade documentada. O documentário teve o seu aparecimento aquando da invenção do cinema, e com o incremento das novas tecnologias em todos os campos de investigação também este género não conseguiu escapar à mudança. A deslocação do documentário tradicional para documentário interactivo, a utilização de vários media em detrimento de apenas um medium, a transformação de utilizadores em colaboradores e o aparecimento de conceitos como interactividade e imersividade passaram a fazer parte do vocabulário de qualquer cibernauta, interessado em ter experiências únicas e enriquecedoras sobre diversas temáticas da realidade. Tais factores levaram a uma procura sobre novas perspectivas do documentário havendo uma percepção geral do modo como este se tem vindo a adaptar a sistemas cada vez mais participativos e interactivos. Daqui resultou a vontade de descortinar as características do meio digital no qual o documentário interactivo se propaga e estudar a relação que se cria com a audiência.

2. Contextualização e enquadramento teórico

Esta dissertação foca-se no documentário interactivo e no papel que ele ganha à luz dos ambientes digitais. A integração do documentário no meio digital mudou a perspectiva de representação da realidade trazendo novos significados e novas formas de apresentação. As possibilidades e as plataformas em que o conteúdo pode ser visualizado, assim como as relações que advêm da nova interacção entre autores e utilizadores mudaram drasticamente. Nesta

pesquisa propomos uma definição de documentário interactivo baseada em modos de imersividade para entender os desafios estéticos que a imersividade transporta em contexto digital.

O termo *estética*¹, é definido pela *Enciclopédia de Estética* “como a análise filosófica das crenças, conceitos e teorias implícitas na criação, experiência, interpretação ou crítica de arte” (cit em. Fishwick 2006, 4).² Paul A. Fishwick introduz uma nova perspectiva sobre o conceito de estética ligando-o ao campo da computação – computação estética. Define então computação estética como “a aplicação da teoria e prática da arte para o campo da computação” relacionando-a com as seguintes actividades “1) representação de programas e estruturas de dados com notações culturalmente específicas, personalizadas; 2) incorporação de métodos artísticos e típicas actividades intensivas de computação, como a visualização científica; 3) melhorar o nível emocional e cultural de interacção com o computador.” (2006, 6) Afirma também que a computação estética envolve dois tipos de aplicações – a análise e a síntese. As aplicações analíticas tendem a estudar os objectos de computação e matemática de uma perspectiva clássica das qualidades estéticas, ou seja, recorrendo a conceitos como mimeses, simetria, parcimónia e beleza. Por outro lado, as aplicações de síntese tendem a empregar a estética como um meio de representação dos artefactos, sendo que o termo representação é definido neste contexto para incluir os conceitos de interacção e interface (6).

O termo – *estética* aparece também referenciado na *framework* MDA (*Mechanics, Dynamics and Aesthetics*) desenvolvida na área do Design de Jogos, por forma a prever os comportamentos dos utilizadores e a desenvolver técnicas interactivas para controlar resultados indesejados e ajustar nas condutas pretendidas (Hunicke, LeBlanc, e Zubeck 2004). Desta forma, estética é definida “como as respostas emocionais desejáveis evocadas no jogador, quando ele interage com o sistema de jogo”³ e pode ser descrita por um conjunto de termos-chave tais como: – 1) sensação; 2) fantasia; 3) narrativa; 4) desafio; 5) amizade; 6) descoberta; 7) expressão; 8) submissão,⁴ – sendo que cada um destes componentes estéticos criam diferentes experiências nos jogadores (2004).

Nesta investigação, recorreremos às aplicações de síntese da computação estética de Fishwick para definir *estética* como um “meio de representação dos artefactos” que abrange os “conceitos de interacção e interface”. Recorreremos também à definição na *framework* MDA e,

¹ A palavra deriva do grego *aisthetiké*, que quer dizer sensitivo, disponível em: <http://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/est%C3%A9tica>.

² “... aesthetics is the philosophical analysis of the beliefs, concepts, and theories implicit in the creation, experience, interpretation, or critique of art” (Fishwick, 2006, 4).

³ “Aesthetics describe the desirable emotional responses evoked in the player, when she interacts with the game system” (Hunicke, LeBlanc, e Zubeck 2004).

⁴ “1) sensation; 2) fantasy; 3) narrative; 4) challenge; 5) fellowship; 6) discovery; 7) expression; 8) submission” (*ibidem*).

adaptando-a ao objecto de estudo desta dissertação, temos *estética* como o conjunto das respostas emocionais evocadas nos utilizadores quando entram em contacto com a imersividade do documentário interactivo.

Desta forma, por desafios estéticos compreende-se um conjunto de significados sociais que reflectem procedimentos ao nível da composição e interacção do objecto e ao nível da relação que se estabelece entre os actores envolvidos nesse mesmo objecto. Com isto, pretende-se demonstrar a aplicabilidade dos significados sociais no processo de comunicação, cujas características servem para construir e manter interpretações entre aquilo que constitui o objecto e quem o recebe.

Assim sendo, propõe-se uma abordagem fundamentada na análise multimodal que deriva dos princípios da semiótica social de Michael Halliday (1978) e dos princípios da gramática visual de Gunther Kress e Theo van Leeuwen (1996), que no fundo constituem um método de análise que permite verificar que todos os recursos semióticos presentes num texto constroem, de maneira conjunta, significados sociais, que são combinados numa totalidade essencial de sentido. Os princípios de Halliday e de Kress e van Leeuwen partem “da dimensão social para entender a estrutura, o processamento e o uso de linguagem, e postula que nenhum modo pode ser estudado isoladamente, razão pela qual se desenvolvem novas formas de analisar outros recursos semióticos que acompanham o modo semiótico verbal – abordagem multimodal” (Carvalho 2011).

Neste estudo, a imersividade é tida em conta como a sensação de mergulhar através dos sentidos sensoriais, aproximando duas realidades distintas que se fundem com a transparência do meio, produzindo uma sensação de presença no participante. Esta sensação de imersão esteve sempre presente ao longo dos séculos e nas mais diversas formas de arte (Carvalho 2013). No documentário interactivo, a imersividade surge quando o objecto, o conteúdo do objecto e o meio digital são vistos como um só, fazendo com que o utilizador se funda e se junte com o documentário e todos os seus constituintes. Desta forma, a imersividade não está aqui relacionada unicamente com os dispositivos que levam ao realismo na representação, um factor que vem imediatamente à mente com a ajuda de imagens tridimensionais, mas sim como “uma experiência do interactor, em que este tem a sensação de estar contido dentro de um espaço ou estado de espírito que é separado da experiência ordinária, encontrando-se mais focado e absorvido, o que implica diferentes pressupostos e acções”.⁵ Janet Murray afirma ainda que a imersividade “é reforçada pelos espaços digitais já que o interactor é persuadido a explorar e a tomar acções dentro do mundo em que está envolvido e depois recompensado pelas suas acções

⁵ “Immersion is an experience of the interactor, a sense of being contained within a space or state of mind that is separate from ordinary experience, more focused and absorbing, and requiring different assumptions and actions” (Murray em: glossary disponível em: <https://inventingthemedium.com/glossary/>).

com respostas adequadas”⁶, sendo esta a definição que melhor se aplica ao conceito de imersividade inserido no documentário interactivo. A imersividade no documentário interactivo pode depois ter múltiplas variações que decorrem em modos de imersividade por forma a ilustrar como é que esta característica tem sido entendida e usada, assim como para ter uma caracterização mais consistente das relações protagonizadas entre autor, medium e utilizador.

Simultaneamente, esta abordagem relaciona a concepção do objecto e a interpretação da audiência como intimamente ligados, sendo que por desafios estéticos da imersividade entende-se a composição formal do objecto, ou seja, as características do meio, aquilo que o faz tornar-se imersivo e a influência que o meio apresenta na forma de se ver e entender o acto e o conteúdo que está a ser representado. Por outro lado, e igualmente importante, os desafios estéticos da imersividade examinam a relação entre a interpretação da audiência com a imersividade, isto é, o papel que a audiência ganha e as novas possibilidades e sentidos que ela traz ao documentário interactivo, focando-se no significado social e de construção-significado que está implícito em todo o processo. O significado social investiga os principais modos de representação em função dos quais um determinado objecto é produzido e realizado. Assim, os desafios estéticos da imersividade no documentário interactivo querem abordar as particularidades do modo como são construídos, a interpretação das combinações entre os vários intervenientes que constituem o documentário interactivo e os valores que advém destas múltiplas relações.

Sendo ainda um campo emergente, são várias as terminologias com as quais nos deparamos quando abordamos o cruzamento entre Internet e documentário. Terminologias como: webdocumentários⁷, *iDoc (Interactive Documentary)*, jogos documentários, documentários *transmedia*, ou documentários multiplataforma são usados sem haver uma plena compreensão das suas diferenças. Todavia, um estudo mais pormenorizado sobre cada um deles mostra que todos estes tipos de documentários são substancialmente diferentes, já que todos eles variam em nível de interacção, em grau de participação e de controlo narrativo por parte do autor.

É neste contexto, sob constante mudança e evolução que esta pesquisa coloca o seu mote, a fim de propor uma definição e uma tipologia do documentário interactivo atentando na complexidade representada pela sua composição formal e no poder transformacional que este género pode ter na formação da compreensão e do nosso papel sobre o mundo. Por conseguinte, ao centrar-se nos desafios estéticos que a imersividade apresenta em ambientes digitais e

⁶ “Immersion is further reinforced in digital environments by the active creation of belief, by which the interactor is cued to explore and to take actions within the immersive world and is rewarded for the actions with appropriate responses” (*ibidem*).

⁷ Neologismo que associa um meio, a Web, a um género, o documentário (Gantier 2011 cit. em Penafria 2014).

adequando-os ao modo semiótico visual de Kress e van Leeuwen (1996) podem-se analisar os documentários interactivos baseados na noção teórica de metafunções ideacional, interpessoal e textual de Halliday (1978), que passam a ser denominadas por significados *representacionais* (ideia ou actividade realizada pelos participantes representados na imagem), *interactivos* (realiza o tipo de interacção estabelecida entre os participantes, os espectadores e os produtores de imagem) e *composicionais* (realizam a coerência e a coesão entre os elementos informacionais da imagem), respectivamente.

Devido ao acréscimo de novos componentes sociais e de uma nova gramática visual, ocorrem também mudanças ao nível do ambiente surgindo assim o conceito de “ambientes digitais” (Murray 1997), assim como as noções de imediação e hipermediação⁸ introduzidos por Bolter e Grusin (2000), tomam novos significados na era digital.

É assim, que se torna eminente uma pesquisa na área do documentário interactivo inserido no contexto digital, para que se possa encontrar uma definição e uma tipologia que respeitem os novos ambientes em que eles são criados e que actualizem os conceitos e ideias que embora se adaptem nesta nova concepção, necessitem de ser reformulados.

3. Questões e objectivos de investigação

O documentário é um género cinematográfico que se caracteriza pelo compromisso com a exploração da realidade. No entanto, cada *realidade* é apresentada tendo em conta as várias características do meio e dos sujeitos que lhes estão adjacentes, sendo que a característica da subjectividade é inerente a qualquer documentário, dependendo do ponto de vista a que está associado. Consequentemente, o documentário não é uma tentativa de retratar uma realidade estimulante para o realizador, mas a forma como este escolhe interagir com a realidade, ou seja, os dispositivos que usa, a forma como medeia e o modo como decide mostrá-lo. Assim acontece com o documentário interactivo, aquilo que o torna diferente não é a realidade que ele transporta, já que esta característica é inerente a todo o tipo de documentário, mas o modo como mostra essa mesma realidade.

No documentário interactivo a realidade caminha juntamente com o poder transformativo deste género, que descreve a capacidade de mudança do próprio documentário e também do ecossistema do qual ele faz parte, isto é, o utilizador, o autor e a interface pelo qual é apresentado. Esta capacidade de se transformar e de conseguir alterar os seus elementos oficializa aquela que é a questão principal desta dissertação, logo, quais são os desafios estéticos da imersividade, no documentário interactivo, em ambientes digitais?

⁸ Bolter e Grusin (2000) relacionam a imediação com “a lógica transparente” (21) e assim como há o desejo pela transparência, há também a procura pelo seu oposto, levando-nos à definição epistemológica de hipermediação, ou seja, a opacidade (34).

Especialmente referenciados pela sua capacidade de inovação e experimentação, os documentários interactivos têm muito para oferecer no que diz respeito às várias formas de exploração dos diferentes media, das várias plataformas que utilizam e da prática avançada que fazem de características imersivas, colaborativas e participativas tornando-se capazes de veicular uma grande e complexa quantidade de informação. Ao ser integrado em ambiente digital, a informação e a realidade apresentada conseguem adaptar-se a cada plataforma e oferecer níveis elevados de personalização, permitindo ao utilizador interagir com aquilo que está a ser representado com profundidade – ao ter sempre a possibilidade de conseguir obter mais informação sobre o assunto em questão – e confere-lhe também a capacidade de mover-se espontaneamente pela própria história verificando-se um alto nível de agência e por pressuposto maior empatia, relacionada com as características da narrativa. A estrutura narrativa é outro factor que pode também ser analisado. No documentário interactivo a estrutura narrativa ainda não apresenta um lugar próprio, pelo que ainda não se sabe se esta assenta nos mesmos pressupostos da narrativa linear.

O acto de participação embora não sendo uma característica do meio digital, ganha uma conotação mais importante quando expõe uma fisionomia em que os utilizadores podem facilmente construir informação e ambientes, que podem ser partilhados com o que os rodeia, sendo notada como um grande factor de desenvolvimento de interesse no cidadão comum, ajudando a construir uma *cultura mais participativa* (Jenkins 2006).

Sendo assim, torna-se eminente encontrar hipóteses que respondam até que medida, a imersividade estimula a compreensão do utilizador sobre o assunto representado, analisando os efeitos dessas alterações e os novos modos de experienciar o documentário interactivo que sucedem daqui. Na relação que há entre o processo de construção do documentário interactivo e a interpretação da audiência é necessário reflectir sobre o poder que têm os utilizadores ao tornarem-se também eles colaboradores e o que é que acontece ao autor da obra nesta nova visão. É então fundamental pensar sobre as alterações ao nível de interacção e grau de participação e a relação de agência que propaga no utilizador. Igualmente primordial é ponderar acerca da estrutura narrativa do documentário interactivo, na medida de perceber se existe uma analogia ou o rompimento total em relação ao documentário tradicional.

Em suma, esta dissertação tem como objectivo explorar o documentário como parte integrante de um processo em constante evolução a que vulgarmente chamamos de “representação da realidade”, e apresentar o documentário interactivo como um conjunto de novas representações que fazem parte de um processo de transformação do próprio género e da evolução tecnológica.

4. Metodologia

A dificuldade em analisar um campo de estudo, que se encontra em constante mudança e evolução tornou difícil a decisão de escolha de uma metodologia. Esta devia ser coerente e flexível e devia olhar para os documentários interactivos de uma maneira densa e concentrada.

A metodologia usada foi qualitativa, com o intuito de analisar, através do paradigma Investigação-Acção, os aspectos qualitativos, que dizem respeito à composição formal e à relação da audiência com a imersividade, levantando informação, descrevendo e explicando experiências e fenómenos relacionados com a ideia de procura de uma definição e taxonomia do documentário interactivo atentando na sua complexidade e no poder transformacional que este género de documentário pode ter na formação da compreensão e do papel da audiência. Deste modo, é um estudo realizado em estreita associação com a resolução de problemas reais, em que o investigador participa directamente nos problemas expostos, desempenhando um papel activo e exigindo uma relação de confiança com a amostra interveniente na acção.

Neste tipo de investigação raramente é possível generalizar os resultados, na medida em que em todo o processo é dado espaço aos raciocínios informais e argumentativos. Assim, os objectivos que podem ser potencialmente alcançados com a Investigação-Acção centram-se na recolha de informação original das situações e dos actores envolvidos, bem como na materialização de conhecimentos teóricos, que é obtida através do diálogo entre o investigador e a amostra da investigação.

Nesta investigação usou-se o ambiente natural como fonte directa dos dados, havendo uma preocupação com o contexto da investigação, pelo que se tornou a observação directa um dos principais instrumentos de recolha de dados. Analisaram-se os dados de forma crua, respeitando tanto possível, a forma como estes foram registados e transcritos, abordando a situação de investigação de forma minuciosa. Procurou-se também analisar os dados de forma indutiva, pelo que as hipóteses ou quase-hipóteses de investigação foram sendo construídas à medida que os dados iam sendo recolhidos e consequentemente, agrupados.

Para questionar os sujeitos de investigação, com o objectivo de perceber aquilo que eles experimentam, o modo como eles interpretam as suas experiências e o modo como eles próprios estruturam o mundo social em que vivem optou-se pelo uso do questionário, da entrevista e da observação directa adjacente a todas as fases, interagindo de forma equilibrada e seguindo sempre o objecto de estudo.

Assim sendo, realizou-se um estudo de caso em contexto de sala de aula, em que foi pedido à amostra que visse um documentário interactivo, sucedendo depois a realização de um questionário que permitiu analisar a relação e os conhecimentos da amostra acerca deste género. Efectuaram-se também entrevistas com investigadores e profissionais da área, tanto do documentário interactivo como do documentário tradicional, permitindo analisar diferenças

entre um e outro, a evolução e definição, a contextualização de autor e utilizador, bem como a estrutura narrativa.

Quanto à revisão da literatura, fez-se menção aos principais autores que constituem uma referência na área dos media digitais tendo sido analisados diversos trabalhos teóricos, artigos, teses ou desenvolvimentos de taxonomias sobre o documentário interactivo. Deste modo, fez-se uma analogia entre o documentário tradicional e o documentário interactivo, bem como a categorização deste último em ambientes digitais, reformulando conceitos que merecem destaque nesta nova concepção. Fez-se a definição de imersividade e a sua integração no documentário interactivo. Na pesquisa da relação dos utilizadores com a imersividade tivemos atenção a estudos mais técnicos e a reflexões de autores de documentários interactivos, sendo também um dos principais instrumentos de trabalho para a formulação de pensamentos e abstracções.

5. Relevância e contributos da investigação

Esta investigação é pertinente porque se centra num objecto de estudo que está constantemente em mudança e que ainda não apresenta uma definição e uma caracterização uniformizada – o documentário interactivo. Para além disso, é uma investigação que se refere ao processo de compreender o significado das alterações que as mudanças na interacção e no grau de participação estimulam na compreensão do utilizador do documentário interactivo e em entender os novos modos de experienciar este género como auto-organizado, autónomo e em relação constante e estruturada com o ambiente e os elementos que fazem parte desse ambiente.

Esta dissertação é também importante por reflectir as principais características que constituem um documentário interactivo e o diferenciam do documentário tradicional, por fazer uma tipologia deste género baseada em modos de imersividade e por inferir sobre a relação e os novos papéis que autor e utilizador ganham nesta nova dimensão social em que ficam inseridos quando criam ou visualizam um documentário interactivo.

Para finalizar, esta investigação não deve ser considerada completa ou fechada. Deve ser considerada mudável e com capacidade de evoluir e acompanhar as modificações constantes dos documentários interactivos que vão acontecendo e seguindo as transformações do mundo e da sociedade em que se inserem.

6. Estrutura da Dissertação

Na procura de uma definição de género e tipologia do documentário interactivo, assim como no estudo da relação da audiência com a imersividade é importante que esta dissertação se

divida nas várias áreas e conceitos que o documentário interactivo se insere. Na tentativa de responder aos vários problemas expostos, esta dissertação organizar-se da seguinte forma:

Capítulo 1 – O documentário interactivo em ambientes digitais

Aqui discutimos o documentário interactivo em ambientes digitais. Por conseguinte, começamos por fazer uma breve introdução que irá tratar a origem do documentário tradicional, que remonta ao tempo da invenção do cinema e a sua passagem para o documentário interactivo abordando algumas das principais ideias que estão inerentes a esta mudança, isto é, o linear para não linear, a utilização de vários media e de várias plataformas e a transformação dos autores em colaboradores. Consequentemente, a negociação da realidade (Nichols 1991) é também alterada com esta passagem do tradicional para o interactivo, sendo por isso, muito importante perceber as novas lógicas da realidade no documentário interactivo. Este alterou também o próprio ambiente em que está inserido. Murray (1997) foi uma das autoras a explicar melhor aquilo que considerou ser “ambientes digitais” onde se desenvolveram este tipo de documentários, sendo necessário contextualizá-los neste novo meio, propondo também uma definição do termo. Os ambientes digitais protagonizaram a incursão e a reformulação de vários conceitos e terminologias. *Imediação e hipermídia* de Bolter e Grusin (2000) foram dois termos que ganharam novos relevos e que merecem ser discutidos e avaliados em termos de presença no documentário interactivo.

Capítulo 2 – A imersividade no documentário interactivo: modos de imersividade

Propõe-se uma definição de imersividade e uma tipologia do género fazendo uma breve contextualização do aparecimento da imersividade ao longo da história e das principais características que a proporcionam, entre elas, o uso de múltiplas plataformas e as possibilidades que acarretam. Depois, abordaremos a sua lógica, aquilo que a inspira e a torna real. De seguida, propomos um conjunto de modos de imersividade que constituem uma forma de diferenciar os vários documentários interactivos, tendo em conta as três variáveis definidas – autor, media e utilizador. Cada um dos cinco modos que se define apresenta uma lógica de imersividade diferente, assim como diferentes níveis de agência por parte do utilizador e diferentes funções por parte dos autores. Em cada um dos modos de imersividade faz-se uma breve passagem pelas técnicas e tecnologias mais utilizadas. Cinco diferentes modos de imersividade vão ser propostos: navegação, conversacional, visualização de dados, experiencial ou de localização, e participativo.

Capítulo 3 – A relação dos utilizadores com a imersividade

Depois de abordada a primeira parte da dissertação, isto é, a composição formal do documentário interactivo, passaremos a tratar da importância e da relação dos utilizadores com a imersividade. Começaremos por falar no impacto das novas formas de visualização da informação que renovaram drasticamente a mudança de paradigmas existente entre autores e utilizadores. Esta mudança impôs que os utilizadores se tornassem também colaboradores coexistindo neste tipo de ambientes vários tipos de colaboradores e vários modos de co-criação. As novas formas de visualização da informação e o papel maior que os utilizadores ganham permite uma melhor partilha de experiência e uma sociedade mais participativa sendo este o último ponto a ser discutido neste capítulo.

Capítulo 4 – Análise e interpretação do documentário interactivo com os utilizadores

Nesta secção é descrita a metodologia usada – a investigação-acção – e os instrumentos de recolha de dados qualitativos – questionário, entrevista e observação directa – que são usados para perceber a relação de uma amostra com o documentário interactivo, bem como para entender as características inerentes a este tipo de documentário, fazendo uma analogia com o documentário tradicional. É apresentado o estudo de caso usado nesta investigação, a selecção e as características da amostra, bem como são demonstradas análises e resultados que nos permitirão concluir acerca dos principais desafios estéticos da imersividade no documentário interactivo.

Conclusões

Pretende-se demonstrar a importância que tem o uso do documentário interactivo na representação da realidade e o seu poder transformacional de mudar a perspectiva dos utilizadores sobre o assunto representado. Também o documentário interactivo apresenta um poder político que não pode, nem deve ser subestimado pelos seus criadores e participantes. Espera-se também que esta pesquisa seja revelante não só do ponto de vista académico, mas também do ponto de vista dos criadores e utilizadores abordando alguns pontos que podem servir para investigações futuras.

1. O documentário interactivo em ambientes digitais

A primeira parte deste capítulo centra-se na transição entre o documentário linear e o documentário interactivo. O objectivo não é focarmo-nos na história, mas sim nas principais diferenças que cada género carrega e que o faz evoluir para o campo digital. De seguida, demonstrar-se-á, que embora ambos os tipos de documentários retratem a realidade, têm maneiras diferentes de o fazer, sendo que o produto final se torna também diferente. Por conseguinte, far-se-á a contextualização do documentário interactivo no ambiente digital, definindo aquilo que são estes ambientes. Por fim, analisaremos a dupla lógica de mediação de Jay David Bolter e Richard Grusin (2000) nestes novos ambientes, denominados por digitais, na tentativa de perceber os significados que tomam o meio mediado e o meio hipermediado.

1.1 Do documentário linear para o documentário interactivo

Foi em 1922, com a exibição de *Nanook of the North*, de Robert Flaherty, que o género documentário se tornou um dos instrumentos mais dominantes e eficientes no modo de *contar histórias* da vida real. Fornecendo ao público reflexões e discussões aprofundadas de diversos assuntos que caracterizam a nossa sociedade, são várias as razões que tem ajudado este género a tornar-se uma componente fundamental da indústria cinematográfica.

O género documentário transporta consigo uma espécie de dualidade com o cinema. Por um lado, vimos surgir o documentário com o nascimento do cinema em 1895. Por outro, é também o cinema que desponta com o documentário, basta para isso visualizar os primeiros filmes dos irmãos Lumière (*A Saída dos Operários da Fábrica Lumière*, 1895), que representavam simples cenas do dia-a-dia da sociedade e dos indivíduos. Segundo o cineasta

Capítulo 1:

O documentário interactivo em ambientes digitais

John Grierson, o documentário é uma forma criativa de tratar a actualidade (cit. em Gaudenzi 2013, 22), que visa expor de uma forma cinematográfica os factos da realidade, não constituindo a realidade, mas sim a representação da realidade, e não sendo ficção, porque existe um ponto de vista autoral bem definido.

Por conseguinte, a representação da realidade tornou-se, com a afirmação do género, a característica mais comum. Com o passar do tempo, os cineastas começaram a conceptualizar o documentário como uma negociação da realidade, sendo este pormenor, a mistura da realidade em si com a experiência e a visão do cinematográfico, “por um lado, uma negociação entre a realidade, mas por outro uma negociação entre imagem e interpretação” (Bruzzi 2000 cit. em Gifreu 2011a).

Todavia, conciliar numa só equação todos os elementos que constituem um documentário e formular a sua definição não tem sido uma tarefa fácil para quem se tem dedicado ao assunto.

Sandra Gaudenzi (2013) relata a dificuldade em estabelecer um significado para documentário linear. A autora revê a definição dada por Bill Nichols (1991) que circunscreve o sentido de documentário sob três diferentes pontos de vista – o do realizador, do texto e do espectador – afirmando que só os três em conjunto constituem um bom ponto de partida no entendimento geral daquilo que deve ser um documentário (1991, 12). A importância do realizador cinematográfico passa pela posição de poder que este tem na forma como cria o produto e como pode influenciar quem o vê; o texto como um texto audiovisual que caracteriza o género; e por fim, o espectador que tem que acreditar na realidade que vê, naquilo que lhe mostram, acreditar que o que foi filmado ali aconteceria da mesma maneira se não tivesse sido gravado. Para Gaudenzi (2013, 23), este ponto de vista tem a vantagem de mostrar as características contrastantes entre o cineasta e o espectador, colocando os dois no mesmo nível de importância.

Em *Representing Reality* (1991), Nichols estabelece um novo entendimento sobre a aceção geral do género documentário. Em vez de se concentrar nos actores que têm influência sobre um documentário e que o permitem construir, foca-se nos modos de representação como “formas básicas de organização de textos em relação a certas características e convenções recorrentes” (1991, 32).⁹ Cada modo concentra-se numa nova e diferente perspectiva da realidade onde os valores que têm mais ênfase são o modo como o documentário em si é feito, o modo como se organiza e o que significa a sua estrutura, e na posição que os diferentes actores – realizador cinematográfico, texto e espectador – podem ter na forma como medeiam a realidade retratada (Gaudenzi 2013, 24)

No fundo, “a prática do documentário é um meio para a mudança e para a contestação” (Nichols 1991, 12), em que para o autor a mudança só é possível devido à interacção que existe

⁹ Tradução do autor, no original: “basic ways of organizing texts in relation to certain recurrent features or conventions” (Nichols 1991, 32).

Capítulo 1:

O documentário interactivo em ambientes digitais

entre realizador cinematográfico, texto e espectador e que tudo envolve um processo de documentação que permite a contestação e a renovação.

Depois de 100 anos, de imensuráveis realidades contadas e representadas, da fluidez no avanço das tecnologias, do aparecimento do mundo digital e da Web 2.0, novas mudanças no género documentário começaram a despoletar. Surgiu assim o termo documentário interactivo.

Se a definição de documentário é já complexa e encontra-se em constante actualização, o conceito de documentário interactivo situa-se ainda numa fase anterior. Mas afinal, que relação advém do documentário linear para o interactivo? Apresentam entre si continuidade de elementos e características ou existe uma ruptura total? Que diferenças existem no modo de perspectivar a realidade? São estas as questões que nos propomos a discutir nas páginas que se seguem.

Segundo Handler Miller (2004) o documentário interactivo é um tipo de narrativa não-ficcional onde é dado ao utilizador a oportunidade de escolher o material que quer ver e em que ordem (Miller 2004 cit. em Grifeu 2011a). Para Gaudenzi (2013, 26), no documentário interactivo o utilizador necessita de ter agência, ou seja, necessita de estar capaz de actuar fisicamente, fazer “qualquer coisa” com, ou para o documentário. Murray (2012), teve um impacto muito importante na definição do termo *agência* ao defini-lo como resultado das expectativas do utilizador despertadas pelo ambiente altamente interactivo, levando-os a agir de uma forma que resulta num conjunto de respostas apropriadas ao sistema computacional em que estão inseridos. De um modo geral, o ambiente digital ao ser procedimental e participativo cria a experiência de agência, colocando os utilizadores a tomarem acções num mundo dinamicamente responsivo (2012, 12 e 101).

Este poder do utilizador em actuar com o documentário interfere com a apresentação da narrativa, havendo uma ruptura com a linearidade e com a tradicional voz do narrador, sendo esta a principal característica que críticos e alguns autores apontam para questionar se um documentário interactivo deva ou não inserir-se no género (Gaudenzi 2013, 27).

Contudo, se há autores preocupados com a integração do documentário interactivo no género, há quem demande que este deva ter a sua própria categorização. Para Mitchell Whitelaw, “o novo documentário não precisa de repetir as convenções do tradicional e a narrativa linear; ele oferece as suas próprias formas de brincar com a realidade” (2002, 3).¹⁰ Dayna Galloway, Kenneth B. McAlpine e Paul Harris no estudo *From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a Working Model of Interactive Documentary*, reforçam a ideia de que um documentário interactivo “não deve ser visto como um substituto para o documentário, mas

¹⁰ TA: “the new media doco [documentaries] need not replay the conventions of traditional, linear documentary storytelling; it offers its own ways of playing with reality” (Whitelaw 2002, 3).

Capítulo 1:

O documentário interactivo em ambientes digitais

como uma forma válida e criativa, que permite que as pessoas possam explorar e contribuir para a compreensão do mundo” (2007).¹¹

Por conseguinte, o documentário interactivo pode ser considerado um documentário na medida em que fornece informações e conhecimentos sobre temáticas da vida real, mas ao invés do documentário linear, oferece uma experiência única e participativa. A interactividade trouxe novas dinâmicas e prismas na forma de olhar para o assunto documentado.

Actualmente, o desenvolvimento de novas tecnologias e ferramentas permitem que o documentário interactivo esteja já bem delineado e presente no conhecimento de todos nós. Desta forma, existe também uma diferença no modo de observar a realidade. Já que a relação e o papel do realizador, texto e espectador mudam drasticamente, também a maneira como se negoceia a realidade se torna diferente. No documentário interactivo, o espectador torna-se o principal elemento deste triângulo sendo aquele que tem mais poder.

Arnau Gifreu (2011b) usa a tripla definição utilizada por Nichols (1991), mas substitui *realizador* por *autor*, *texto* por *narrativa* pelo facto de não ser linear e o conceito de *espectador* por *utilizador interactivo*.¹² Desta forma, o autor explica que o documentário interactivo:

...é potencialmente útil para ajudar o interactor a descobrir, seleccionar, reflectir, participar e até mesmo criar. Os espectadores deste novo meio, que já não são espectadores passivos, mas sim utilizadores interactivos activos, ganham em termos de presença e identificação, e ficam envolvidos numa experiência audiovisual, que passa a poder ser compartilhada com outras pessoas. Eles (utilizadores interactivos) tornam-se utilizadores já que fazem parte de um sistema pré-estabelecido e usam essas características para os seus próprios fins; um utilizador interactivo, porque eles interagem com os vários modos e com a interface para se poderem mover no acto representado; um participante, porque participam na história e escolhem o melhor caminho, aquele que lhes parece mais apropriado; e um colaborador, porque contribuem com conhecimento para o conteúdo representado. (2011b)¹³

¹¹ TA: “should not viewed as a replacement for documentary but as a valid, additional creative form for allowing people to explore and contribute to our understanding of the world” (Galloway, McAlpine, e Harris 2007).

¹² TA: “interactor”.

¹³ TA: “is potentially useful for helping the interactor to discover, select, reflect, participate and even create. The viewers of this new medium, who are no longer passive spectators but are instead active interactors, gain in terms of presence and identification, and are involved in the audiovisual experience and share it with others in turn. They become a user in the sense that they are part of a pre-established system and they use it for their own ends; an interactor, because they interact with the modes and the interface to move forward in the proposed display; a participant, as they actively participate in the display, while choosing the path that seems most appropriate to them; and a contributor, because they contribute to the generation of the system and contribute knowledge based on content or subjective impressions” (Grifeu 2011b).

Capítulo 1:

O documentário interactivo em ambientes digitais

Sumariamente, se no documentário linear cada história e consequentemente realidade pode ser interpretada de maneira diferente, sendo o elemento diferenciador aquele que está a contar a história, no documentário interactivo, com o novo papel dado ao utilizador – que lhe proporciona uma experiência única – e que o torna o controlador daquilo que se passa, Aston e Gaudenzi (2012) defendem a ideia que podem ser criadas múltiplas visões da realidade dando a todos a oportunidade e o poder de também eles se verem sob uma perspectiva de documentaristas.

1.2 A representação de novas lógicas da realidade no documentário interactivo

Desde a invenção do cinema, que os documentários se tornaram uma poderosa forma de envolver o público com os assuntos relacionados com o mundo. Nas palavras de Tom Perlmutter “o documentário manteve o seu domínio sobre o encontro imaginativo com as realidades do nosso mundo... eles [documentários] permaneceram teimosamente insistentes na procura da verdade através de um modo de ver e da criação artística que nenhuma outra forma de arte fornece” (2014).¹⁴ Até mais importante do que isso, o documentário trouxe à ribalta realidades nunca antes mencionadas, questões cruciais com temas relacionados com o ambiente, a saúde, a acção e injustiça social chamando a atenção pública para temas tabu na sociedade.

Ao longo de todo este tempo, o documentário foi também acompanhando as novas mudanças tecnológicas, permitindo novos modos de criação e períodos de transformação dentro do próprio género, mas nada como a mudança que ocorreu com o advento da Web e da revolução digital, que fez nascer, totalmente, uma nova forma de arte (Perlmutter 2014).

Esta nova forma de arte, denominada por webdocumentário, documentário interactivo, transmedia, ou cross-media reformula a apresentação da realidade ao público. Antes de mais, definiremos *realidade* de acordo com a definição de Nichols (1991), que é entendida como qualquer material mediado necessário para estabelecer uma relação significativa com o que nos rodeia, sendo que esta mediação pode acontecer através dos nossos sentidos, da nossa mente ou media. Embora a expectativa do público seja sempre esperar que o que acontece em frente à câmara, é o que aconteceria se eles tivessem testemunhado, a representação do real não pode deixar de lado, o olhar através do qual é representada, isto é, há sempre uma subjectividade inerente a qualquer reprodução da realidade por ela ser mostrada através de um certo ponto de

¹⁴ TA: “the documentary maintained its grip on the imaginative encounter with the realities of our world... they remained stubbornly insistent on pursuing truth through a mode of seeing and artistic creation that no other art form provided” (Perlmutter 2014).

Capítulo 1:

O documentário interactivo em ambientes digitais

vista, o que influencia o modo como foi criada (1991). No entanto, este género narrativo nunca deixará de ser uma representação ou interpretação dos acontecimentos do mundo.

Por conseguinte, Nichols propõe um conjunto de modos que através do documentário representam a realidade resumindo as diferentes posições que o autor, o assunto retratado e o espectador podem tomar dentro do universo narrativo do género documental. Os modos poético, expositivo, observacional, participativo, reflexivo, e performativo caracterizam-se da seguinte forma:

- Modo poético – junta fragmentos do mundo, transformando material histórico em material abstracto. Este modo evidencia a subjectividade e apresenta uma preocupação acrescida com a estética. À medida que vai construindo o texto, pode mesmo utilizar formas líricas de obras literárias;
- Modo expositivo – tem uma preocupação enorme pela objectividade e pela defesa dos argumentos em detrimento da estética e da subjectividade. Mostra uma relação constante entre aquilo que é dito e mostrado e por isso, utiliza muitas vezes a narração com uma só voz;
- Modo observacional – tornou o documentário menos expositivo e mais observacional, na medida em que procura captar a realidade tal e qual como ela aconteceu, isto é, capaz de documentar a realidade de uma forma menos intrusiva. Este facto deve-se ao avanço das tecnologias na câmara que permitem pouca movimentação. Também não existe narração, uma vez que as cenas devem falar por si mesmas.
- Modo participativo – há um encontro entre o realizador e o assunto retratado, onde o autor se envolve massivamente com a situação encontrada. Nesta medida, torna-se um sujeito activo no processo de gravação, pois aparece muitas vezes em conversas com a sua equipa ou com os próprios entrevistados;
- Modo reflexivo – envolve-se activamente com as questões de realismo e representação, reconhecendo e demonstrando consciência quanto à presença do espectador;
- Modo Performativo – reconhece os aspectos emocionais e subjectivos do documentário, apresentando as ideias como parte de um contexto, havendo um conjunto de significados diferentes de pessoa para pessoa.

(Gaudenzi 2013, 24-25)

Capítulo 1:

O documentário interactivo em ambientes digitais

No documentário interactivo, a representação da realidade não se pode reger apenas por estas variantes. Há novos significados que são inseridos, novas variáveis e novas dimensões que alteram drasticamente esta forma de ver um acto não-ficcional.

Começamos pela dimensão. No documentário linear a dimensão é o tempo, o objecto é fixo e tem um início e fim, uma trajectória de movimento que não muda; no documentário interactivo a dimensão torna-se o espaço virtual e o tempo torna-se maleável, pode terminar em 5 minutos ou durar por tempo indeterminado sob formas de participação activa.

O documentário interactivo passa também a ser global, bem como a partilhar dados e uma quantidade massiva de informação em tempo real. Pode abrir-se em qualquer lugar, ser visto a qualquer hora e ser percorrido de várias maneiras diferentes, através de diversos dispositivos. Por consequência, o modo como se organiza a informação e o modo como se navega por ela também muda drasticamente.

A tecnologia é outro dos pontos de viragem nesta percepção da realidade, pois afecta significativamente as possibilidades criativas do documentário interactivo fazendo com que os utilizadores possam interagir de formas mais naturais e humanas usando todos os seus sentidos - tocar, sentir, ver, ouvir, cheirar, saborear - aumentando a capacidade humana de usar impulsos nervosos para se envolver com a história. A história em si envolve também outro tipo de contornos, isto é, passa quase sempre pela transformação social da audiência, por levá-la a envolver-se e a interagir com os assuntos que estão a ser retratados. Outro dos aspectos com o qual a realidade do documentário linear não consegue competir é que o documentário interactivo ampliou as suas possibilidades experienciais e imersivas. A imersividade coloca o espectador/utilizador no centro do projecto mudando por completo o seu mapa mental. O mundo experiencial levado a cabo pela entrada do documentário interactivo no mundo dos videojogos garante ao utilizador níveis elevados de participação activa (Perlmutter 2014).

São estas variáveis adicionadas ao mundo do documentário quando produzido em meio digital, que mudam significativamente a lógica de realidade. Aqui ela torna-se mediada não apenas pelo autor, pela narrativa e pelo utilizador, mas por todos os intervenientes que passam a fazer parte desta nova dimensão e que alteram a forma como a informação pode ser vista e explorada.

1.3 Definição de ambientes digitais. Contextualização do documentário interactivo em ambientes digitais

Depois de nos concentrarmos sobre as principais diferenças que interferem na transição do documentário linear para o documentário interactivo e das novas perspectivas e lógicas na

Capítulo 1:

O documentário interactivo em ambientes digitais

apresentação da realidade, chegou o momento de definirmos também as principais mudanças que ocorreram no próprio ambiente em que se inserem os documentários interactivos e quais são as principais características que os explicam.

O ambiente digital pode ser definido como algo que é gerado por um conjunto de acções levados a cabo por um computador, ou seja, um medium que é criado através da exploração da capacidade de representação do computador, sendo que neste tipo de ambientes, os indivíduos podem assumir identidades virtuais e transcender limitações do ambiente humano. Concentrando-se na computação que permite ver um conjunto de artefactos díspares, como pertencentes a um único meio em evolução, sendo desconstruídos em partes e reconfigurados de acordo com o conceito de interactividade, o ambiente digital permite a representação da informação em bits electrónicos e a sua transmissão pelo espaço e pelo tempo através de códigos binários (Murray 2012, 9). “Ao inventar e refinar as convenções de formato e de género do meio digital emergente, estamos a ampliar o círculo de atenção compartilhada, e a participar de um projecto antigo de expansão da cognição e da cultura humana” (16).¹⁵ Em certa medida, torna-se a junção de vários factos e realidades numa experiência tangível que modifica a percepção da existência física. Todos os artefactos digitais são feitos de uma substância comum: são bits programáveis utilizados para manipulação de símbolos. “Sendo assim, pode-se pensar em qualquer artefacto digital como parte de um único novo medium, que pode ser melhor entendido como o meio digital, que é criado através da exploração e da capacidade de representação do computador” (8).¹⁶

Murray retrata também a narrativa no ciberespaço como elemento diferenciador do ambiente digital. A autora afirma que ao ser tão importante para a ordenação cognitiva da experiência humana, a narrativa, aplica o formato participativo do ambiente natural promovendo um envolvimento distinto quando comparado à experiência de se ouvir ou assistir uma história sem interactividade. Ao definir o formato de narrativa interactiva, Murray prefere o termo multissequencial ou multiforme para classificar histórias que se afastam de um formato linear, justificando que o termo não-linear é associado à falta de causalidade narrativa. Nas suas palavras, “histórias multissequenciais proporcionam ao utilizador interactivo a habilidade de

¹⁵ TA: “By inventing and refining the format and genre conventions of the emerging digital medium, we are widening the circle of shared attention, and participating in the ancient project of expanding human cognition and enlarging human culture” (Murray 2012, 16).

¹⁶ TA: “Therefore, throughout this book I argue for the advantage of thinking of digital artifacts as parts of a single new medium, which is best understood specifically as the digital medium, the medium that is created by exploiting the representational power of the computer” (Murray 2012, 8).

Capítulo 1:

O documentário interactivo em ambientes digitais

navegar por um arranjo fixo de eventos de diferentes maneiras, todas elas bem definidas e significativas” (Murray 1997, 18)¹⁷.

No seu livro *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1997), Murray propõe algumas características dos ambientes digitais, que se podem também aplicar à Web, e que os tornam diferentes dos media que a precederam. Partindo da sua definição de computador como um novo meio de representação único e da definição de narrativa como um elemento diferenciador do ambiente digital, a autora caracteriza os meios digitais de acordo com quatro modos representacionais. Desta forma, os ambientes digitais são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos.

- Procedimentais – o computador torna-se o principal veículo de informação, já que demonstra capacidade para representar e executar vários tipos de padrões. Esses mesmos padrões devem ser reconhecíveis como uma interpretação do mundo. “O modo procedimental é caracterizado pelo poder de processamento do computador que permite especificar, representar e executar vários padrões. Este modo criou uma estratégia representacional definida pela simulação de mundos reais e hipotéticos, como sistemas complexos de objectos e comportamentos parametrizados.” (Murray 2012, 52)
- Participativo – A relação entre o utilizador interactivo e qualquer artefacto digital é recíproca e activa. O computador é um meio participativo, na medida em que os seus utilizadores têm a expectativa de que são capazes de manipular os artefactos digitais e fazerem coisas acontecerem em resposta às suas acções. Deste modo, os utilizadores irão sentir-se frustrados e impacientes quando eles não estão autorizados a agir já que os artefactos digitais promovem o desejo de acção. No fundo, a característica de participação do ambiente digital torna-se também uma característica de participação social, que não deve ser confundida com a primeira. Por conseguinte, os ambientes digitais ao serem participativos tornam-se facilmente rastreáveis ao nível de comportamento que eles induzem. Como já referido anteriormente a participação combinada com o modo procedimental cria a interactividade. “Quando a participação é bem desenhada torna-se transparente e

¹⁷ TA: “multisequential stories provide the interactive user the ability to navigate through a fixed arrangement of events in different ways, all of them well-defined and significant” (Murray 1997, 18).

Capítulo 1:

O documentário interactivo em ambientes digitais

sendo combinada com o modo procedimental visível cria uma experiência de agência¹⁸ no utilizador.” (Murray em: glossary¹⁹)

- Enciclopédicos – “O maior medium já alguma vez inventado, o computador, pode conter e transmitir mais informação acessível ao olho humano, do que todos os media anteriores, juntos” (Murray 2012, 66). A capacidade de armazenamento de informação dos computadores introduz uma grande expectativa enciclopédica. Uma vez que todas as formas de representação estão a migrar para os formatos digitais e todos os computadores são potencialmente acessíveis entre si, há facilmente a percepção de uma biblioteca única, que possa ser acedida através de qualquer parte do mundo. A autora usa a palavra “enciclopédico” para se referir “tanto a um fenómeno técnico, como cultural, já que ao mesmo tempo demonstra o potencial de armazenamento do novo meio e a promessa de uma biblioteca inigualável e tão grande quanto o mundo” (2012, 66). No fundo, o ambiente digital é enciclopédico de três diferentes maneiras: “a sua capacidade – o grande número de bits de informações que podem conter; a sua extensa gama de formatos e géneros de media; e a sua capacidade para representar qualquer processo através da representação simbólica lógica, incluindo simulações de sistemas altamente complexos. Quando os ambientes digitais são bem organizados a nível de organização e detalhes enciclopédicos eles criam a experiência de imersão.” (Murray em: glossary)
- Espaciais – Os novos ambientes digitais caracterizam-se pela capacidade de representar espaços navegáveis. Os meios lineares, como os livros ou os filmes, retratam espaços pela descrição verbal e pela imagem, mas só os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual nos podemos mover. “Desde que o espaço e o tempo são duas coordenadas fundamentais da cognição humana, que experimentamos tudo espacialmente e temos muitos géneros para representá-los, tais como as pinturas, esculturas e o cinema. Mas o computador constrói espaço de um modo diferente, isto é, a partir de outros meios ele cria espaços virtuais que também são navegáveis pelo utilizador interactivo já que respondem aos gestos de

¹⁸ Como já explicado anteriormente, para Murray, o conceito de agência define-se como resultado das expectativas do utilizador despertadas por um ambiente altamente interactivo, levando-os a agir de uma forma que resulta num conjunto de respostas apropriadas ao sistema computacional em que estão inseridos (2012, 9). Agência é também para a autora o poder satisfatório para tomar medidas significativas e ver os resultados das nossas decisões e escolhas. Desta forma, é resultado da junção do modo procedimental com o modo participativo.

¹⁹ Glossário do blog “Inventing the medium”, de Murray, disponível em: <https://inventingthemedium.com/glossary/>.

Capítulo 1:

O documentário interactivo em ambientes digitais

navegação de uma forma consistente” (Murray 2012, 70). “O espaço navegável é criado por distinguir claramente um lugar de outro, e criando padrões consistentes de interacção que apoiam o movimento entre espaços, contribuindo largamente para o sentimento de imersão²⁰ no utilizador.” (Murray em: glossary)

A imersão, embora não seja considerada uma propriedade representacional é uma das principais características que diferenciam os ambientes digitais. Quanto mais persuasiva for a representação de sensações, maior a sensação dada ao utilizador de se sentir presente neste tipo de mundos alternativos e maior a quantidade de acções que o utilizador irá procurar realizar. Daqui emerge o conceito de *agência*, como a capacidade gratificante de realizar acções significativas e visualizar o resultado das nossas decisões e acções. Este é um dos maiores prazeres que o ambiente digital consegue dar, isto é, quando as acções que se praticam, trazem resultados tangíveis e podem até alterar o modo como tudo se processa. “Criamos imersão, aumentando a abrangência, detalhe, consistência e ao estabelecer limites claros e meios de navegação. Criamos agência pelo facto do interactor e do computador produzirem expectativas e comportamentos significantes” (Murray 2012, 24).

É facilmente perceptível o modo como os ambientes digitais se organizam, sendo que os documentários interactivos são abrangidos por esta definição por também eles serem transmitidos através de um artefacto digital e por também se caracterizarem através do modo procedimental, participativo, enciclopédico e espacial. Os documentários interactivos são espaciais ao também eles alterarem a forma de navegação pelo próprio documentário criando espaços virtuais que podem ser facilmente encaminháveis. São enciclopédicos porque conseguem armazenar e transmitir uma grande quantidade de informação de uma só vez e através de um só dispositivo. A participação é uma das características principais do documentário interactivo já que é através das acções tomadas pelo utilizador que a história prossegue e é experienciada de maneiras diferentes. Por fim, o documentário interactivo não poderia deixar de ser procedimental já que ao ser integrado em ambientes digitais adopta uma estratégia representacional e executa vários padrões que resultam em comportamentos padronizados.

²⁰ O termo imersão é descrito pela autora como a “experiência de ser transportado para um espaço elaboradamente simulado, independentemente do conteúdo fantasioso da acção. Esta experiência é significado de imersão como um termo metafórico derivado da experiência física de ser submerso em água” (Murray 1997).

1.4 Dupla lógica de remediação: imediação e hipermediação em ambientes digitais

Há duas características essenciais que fazem ressaltar a forma como se apresenta o conteúdo da informação nos meios digitais. São elas: a *ubiquidade* e a *pervasividade*. A ubiquidade é a capacidade da informação estar presente em todos os lugares ao mesmo tempo. Já a pervasividade é a capacidade ou tendência da informação para se propagar, infiltrar ou difundir através de vários meios, canais, sistemas ou tecnologias.

Estas principais características da informação são apenas possíveis devido à propagação e à multiplicação dos vários tipos de media que temos ao nosso dispor, isto é, do poder e da ubiquidade que as tecnologias conseguem oferecer. Para compreender a relação entre os diferentes tipos de media, Jay David Bolter e Richard Grusin (2000) elaboraram o conceito de remediação. Ao definirem remediação, citam Marshall McLuhan que no seu livro *Understanding Media* (1964) pressupõe que os meios de comunicação constituem extensões dos sentidos do homem e que por isso, o meio de comunicação é a própria mensagem, sendo entendida e interpretada de uma forma diferente para cada meio de comunicação mesmo que o conteúdo a transmitir seja o mesmo. O meio é definido por McLuhan como todas as formas de interacção social sugerindo que é o próprio meio que afecta a sociedade e que desempenha um papel importante, não só pelo conteúdo entregue através dela, mas também pelas características do suporte. No fundo, a representação de um medium é uma remediação, sendo que esta característica da remediação diz apenas respeito ao meio digital (Bolter e Grusin 2000, 45). Por conseguinte, segundo esta teoria, a remediação é utilizada como lógica formal pela qual os novos media renovam²¹ as formas de media anteriores. A compreensão dos novos media à luz desta teoria implica a compreensão dos processos de mediação e remediação que caracterizam as novas práticas culturais. Desta forma, a remediação é decomposta em três diferentes modos:

- Remediação como mediação da mediação: cada acto de mediação depende de outro acto de mediação, ou seja, os media estão constantemente a reproduzirem-se e a substituírem-se uns aos outros sendo uma característica essencial de sobrevivência dos próprios media. Os “media precisam uns dos outros de modo a funcionar como medium” (Bolter e Grusin 2000, 55).
- Remediação como inseparabilidade entre mediação e realidade: embora cada medium seja a mediação de outro medium anterior, ambos os media não se podem

²¹ TA: “refashion”.

Capítulo 1:

O documentário interactivo em ambientes digitais

separar da realidade. Antes de serem a mediação de um velho medium, o novo medium é sempre a mediação da realidade (55).

- Remediação como reforma: sendo o objectivo da remediação renovar outros media e porque todas as mediações são reais e mediações do real, a remediação pode ser entendida como um processo de reforma da própria realidade. Por exemplo, a realidade virtual reforma a realidade dando ao utilizador um mundo visual alternativo como um local de presença e significado (56).

Resumindo a dupla lógica de remediação:

Parece, então, que toda a mediação é remediação. Não estamos a dizer isso como uma verdade ‘à priori’, mas sim como um argumento, que neste momento histórico toda as formas de media funcionam como remediação, e que esta remediação oferece um meio de interpretar a função dos media anteriores. A nossa cultura concebe cada medium ou constelação de media e reimplementa, compete e reforma outros media. Em primeira instância, podemos pensar nesta característica como uma progressão histórica, em que os novos media remedeiam os velhos e, em particular, os media digitais remedeiam os seus antecessores. Mas esta questão não é assim tão linear e os velhos media também podem remediar os novos. A televisão pode remodelar-se e assemelhar-se à World Wide Web e no cinema deve-se incorporar gráficos de computador dentro da sua própria forma linear. Ao que parece, nenhum meio pode funcionar de forma independente e estabelecer o seu próprio espaço, separado e purificado de significado cultural. (Bolter e Grusin 2000, 55)²²

Assim sendo, a remediação, o processo pelo qual se transmite uma informação a um indivíduo através de um meio de comunicação, é estudada à luz dos ambientes digitais através de duas formas: a imediação e a hipermediação. Em *Remediation: Understanding New Media* (2000) Bolter e Grusin explicam ambos os conceitos. Segundo estes autores, a imediação relaciona-se com a lógica de transparência – “a lógica de imediação transparente” (21)²³ – e significa que perdemos a consciência do meio que está a transmitir a mensagem, sendo que quanto maior a sensação de imersividade dada ao utilizador, maior é o processo de imediação

²² TA: “It would seem, then, that all mediation is remediation. We are not claiming this as an a priori truth, but rather arguing that at this extended historical moment, all current media function as remediators and that remediation offers us a means of interpreting the work of earlier media as well. Our culture conceives of each medium or constellation of media as it responds to, redeploys, competes with, and reforms other media. In the first instance, we may think of something like a historical progression, of newer media remediating older ones and in particular of digital media remediating their predecessors. But ours is a genealogy of affiliations, not a linear history, and in this genealogy, older media can also remediate new ones. Television can and does refashion itself to resemble the World Wide Web, and film can and does incorporate and attempt to contain computer graphics within its own linear form. No medium, it seems, can now function independently and establish its own separate and purified space of cultural meaning” (Bolter e Grusin 2000, 55).

²³ TA: “the logic of transparent immediacy” (Bolter e Grusin 2000, 21).

Capítulo 1:

O documentário interactivo em ambientes digitais

que está a acontecer. Os autores dão o exemplo da “realidade virtual, que será tanto mais imersiva quanto mais o meio for ultrapassado e quanto mais a tecnologia for escondida, significando que a finalidade é desaparecer”, ou seja, “o objectivo da realidade virtual é estimular no espectador uma sensação de presença: um estilo de representação visual cujo objectivo é fazer o espectador esquecer a presença do meio e acreditar que está na presença de objectos representados” (22). No entanto, o desaparecimento do meio pelo qual a mensagem está a ser transmitida é dificultado devido a todo o aparato que a realidade virtual cria (22).²⁴ Bolter e Grusin (2003) argumentam que o objectivo da realidade virtual é estabelecer um ritmo entre a invisibilidade, a transparência do meio e a reflexão, na medida em que o meio em si ajuda a compreender a experiência dele próprio. Ao mesmo tempo o desaparecimento do meio e o alcance da imediação pode ser atingido e conseguido através de vários factores. Por exemplo, numa fotografia a imediação pode ser promovida ao remover o criador da imagem ou pode ser promovida incitando o utilizador a criar uma relação mais íntima com a imagem (Bolter e Grusin 2000, 24 e 27).

Bolter e Grusin (2000) notam também o facto de o conceito de imediação apresentar um significado diferente para fotógrafos, para designers e para artistas tendo-se tornado num conceito vago e impossível de se generalizar para todos (21). “A imediação expressa-se de formas diferentes em vários momentos e vários grupos ao longo dos tempos, sendo que a característica comum entre todas estas formas e grupos é a existência de um único ponto de contacto entre o meio e aquilo que ele representa” (30). Na imediação da fotografia, o ponto de contacto era a luz que era reflectida para os objectos. Para alguns pintores e críticos da pintura, o ponto de contacto era a relação matemática estabelecida entre os objectos e a sua representação na tela. Deste modo, à medida que o significado de imediação se vai alterando de área para área, a fotografia torna-se mais imediata que a pintura, o cinema que a fotografia, a televisão que o cinema e agora a realidade virtual mais imediata que todos os anteriores (30).

Do mesmo modo em que a imediação consiste em apagar ou automatizar o acto de representação, a lógica da hipermediação reconhece vários actos de representação e torna-os visíveis, sendo que a informação transmitida é mediada por algum tipo de ferramenta (34). Relacionado com o desejo de imediatismo transparente, a hipermediação surge como um acto de ver através de “um estilo de representação visual cujo objectivo é relembrar o espectador do meio” (34). Deste modo, assim como há o desejo pela transparência, há também a procura pelo seu oposto, o que nos leva à definição epistemológica de hipermediação, ou seja, a opacidade. A hipermediação torna-se a experiência da mediação em si, isto é, a consciência do espectador ao

²⁴ O objectivo da realidade virtual é desenvolver no espectador um sentido de presença, em que o espectador deve esquecer que está a usar um interface informático e aceitar a imagem gráfica que este lhe oferece como o seu próprio mundo visual. É então prometido uma experiência sem mediação, já que se espera que a realidade virtual diminua e que por fim, negue a presença mediadora do computador e da sua interface (Bolter e Grusin 2000, 13-14).

Capítulo 1:

O documentário interactivo em ambientes digitais

saber que todo conhecimento que adquirir, será mediado por algum meio. Enquanto a imediação sugere a união visual do espaço, a hipermediação oferece um espaço heterogéneo, dividido por janelas, cada uma com o seu significado, a sua identidade visual, a sua programação e o seu estilo gráfico. A lógica de hipermediação multiplica e salienta os signos da mediação, explorando, desta forma, reproduzir as experiências sensoriais humanas.

“Nos meios digitais de hoje, a prática de hipermediação é mais evidente no uso de várias janelas nas páginas da World Wide Web, na interface do ambiente de trabalho, nos programas multimédia e nos jogos de vídeo” (2000, 31). Contrariamente à lógica da imediação que faz uso de um espaço unificado, na hipermediação o espaço heterogéneo é valorizado com as suas múltiplas representações – texto, áudio, vídeo. Contudo, os autores apontam que também a hipermediação “pode fazer uso de um meio unificado quando se nota a ilusão da realidade representada” (34). A mudança do espaço com a sua dissemelhança de conteúdos altera também a percepção do utilizador tornando-o um sujeito presente, pois ele aplica aqui a liberdade de poder escolher o seu próprio caminho, arrastar páginas e ícones, mantendo-se em pleno contacto com a interface disponibilizada (33).

Contextualizando a definição destes contextos nos ambientes digitais em que o documentário interactivo se insere é de fácil percepção que o “desejo pela imediação” é altamente procurado. No documentário interactivo há uma preocupação constante no modo como todos os media pretendem ser esquecidos numa lógica de transparência em que o envolvimento com o conteúdo representado é maior. Contudo, ao mesmo tempo, a prática das várias plataformas que o documentário interactivo faz uso representa bem o meio de hipermediação. Esta dupla lógica de remediação continua bem presente no documentário interactivo, contudo a sua base e definição tem mudado ao longo do tempo.

Numa entrevista dada em 2010 na conferência internacional sobre o tema *The Arts of Mediation*, organizada em Lisboa, Grusin afirma que nos dias de hoje, “a dupla lógica de ligação continua enquanto imediação, e essa proliferação de aparelhos de media enquanto hipermediação, embora ainda exista, é menos aparente e menos contraditória do que nos anos 1990. Agora, parece evidente que todos os media remedeiam outros media. Parece tão evidente que isso já não é nenhuma novidade. McLuhan dizia nos anos 1960 que o conteúdo de um meio é outro meio.²⁵ Já o sabíamos desde essa altura. Todavia, ninguém disse que se tratava de remediação – foram precisos trinta anos ou mais para que a evolução dos media digitais tornasse aparente o facto de este ser um novo tipo de lógica” (Grusin 2010).

²⁵ Marshall McLuhan no seu livro *Understanding Media* (1964) pressupõe que os meios de comunicação constituem extensões dos sentidos do homem e que por isso, o meio de comunicação é a própria mensagem, sendo entendida e interpretada de uma forma diferente para cada meio de comunicação mesmo que o conteúdo a transmitir seja o mesmo.

Capítulo 1:

O documentário interactivo em ambientes digitais

Quando questionado sobre aquilo que considera ser mais importante nos dias de hoje: se o desejo pela imediação e da transparência ou o fascínio pela presença do meio, isto é, pela hipermediação, Grusin responde que:

Em vez de imaginar que uma é mais importante do que a outra, penso que esta dupla lógica assume, no actual momento histórico, uma forma diferente da dos anos de 1990. Na década de 1990, a noção de imediação envolvia a ideia de rasura da mediação e baseava-se no fascínio pela realidade virtual. A hipermediação era representada pelo facto das pessoas se terem tornado mais conscientes destas formas de mediação; ficaram fascinadas com a ideia de podermos ter um ecrã, que, em vez de ser uma janela transparente, estaria dividido em múltiplos espaços. Hipermediação seria, então, a fragmentação do espaço do ecrã e a consciência da mediação. A forma que a imediação assume hoje é a de uma espécie de rede contínua. Imediação deixou de ser a rasura da mediação no sentido de experiência da realidade livre de mediação, para se tornar a experiência de uma ligação ou de uma rede permanente. Hipermediação assume actualmente uma forma não muito diferente da que apresentava na década de 90; porém, o conceito centra-se mais na multiplicação dos media do que no espaço visual do ecrã ou no plano de imagem fracturado. De certo modo, mais do que na ideia de um espaço fragmentado, veiculada nos anos 90, penso agora num espaço em que a mediação aparentemente invisível caiu em desuso, embora não na totalidade. (Grusin 2010)

Embora Grusin acredite que esta dupla lógica de remediação irá continuar válida, no seu livro *Premediation: Affect and Mediality in America after 9/11* (2010), o autor adiciona os conceitos de afecto e medialidade para renovar a dupla lógica de remediação. Primeiramente, o conceito de afecto é usado no sentido de esclarecer uma certa confusão que havia em relação às duas definições atribuídas ao conceito de imediação. Por um lado, imediação era usada como contraponto de hipermediação e como parte da dupla lógica de remediação e poderia chamar-se de imediação formal ao ser caracterizada pelo adjectivo transparente, ou seja, imediação transparente. Por outro lado, a imediação também podia ser perceptual ao ser produzida tanto pela imediação transparente, como pela hipermediação. Ora em *Premediation*, Grusin aborda o termo de imediação perceptual em termos de afecto e explica que se pode ter uma experiência do real não apenas através do acto de apagar a mediação, mas também quando nos encontramos numa discoteca ou num concerto cheio de luzes estroboscópicas, música e muitos efeitos de media, por exemplo. No fundo, o autor explica que mesmo num ambiente totalmente caracterizado pela hipermediação podemos sentir que tudo é real, ou seja, imediação (Grusin 2010).

Capítulo 1:

O documentário interactivo em ambientes digitais

É determinável encontrar a dupla lógica de remediação no documentário interactivo em ambientes digitais. Todavia, essa mesma lógica sofreu alterações no contexto em que se insere sendo a premediação uma das formas predominantes com que a remediação se manifesta no século XXI. Embora a premediação não descarte a remediação, reorganiza-a em diferentes formações estéticas, técnicas e políticas e se a dupla lógica de remediação ainda se mantém, o conflito dessa lógica é formalmente diferente. Enquanto a remediação procura uma imediação perceptiva ou afectiva, a premediação trabalha para produzir uma efectividade de antecipação, fazendo a remediação de futuros eventos ou ocorrências que podem ou não acontecer, sendo descrita como uma temporalidade antecipatória do século XXI devido à forma como usamos as nossas redes para nos mobilizarmos e participarmos de forma bem mais activa no mundo em redor (Grusin 2013).

1.5 Sumário

Ao longo deste capítulo tentamos responder a alguns dos problemas que tínhamos acertado para esta dissertação. Na primeira parte do capítulo fez-se uma pequena passagem sobre a história do documentário linear para o documentário interactivo. Nichols (1991) é o autor que nos ajuda a perceber a definição de documentário ao restringi-lo em três diferentes pontos de vista: o realizador cinematográfico, o texto e o espectador. O documentário interactivo que surge com o aparecimento do mundo digital e da Web 2.0 é ainda mais difícil de categorizar e há muitos estudiosos que reiteram a integração deste, dentro do género documental e apelam pela sua própria categorização. Gifreu (2011b) utiliza a tripla definição de Nichols, mas substitui realizador por autor, texto por narrativa pelo facto de não ser linear e o conceito de espectador por interactor já que é dado a este a oportunidade de se mover pela história. Assim como o papel do espectador que virou utilizador mudou, também a aceção que se faz da realidade nos diferentes documentários tomou lógicas diferentes. Se no documentário linear a representação da realidade é feita através das três variantes designadas por Nichols (1991), já no documentário interactivo há novos significados que são inseridos, novas variáveis e novas dimensões que alteram drasticamente a forma de visualizar qualquer acto não-ficcional. A dimensão que se torna o espaço virtual, o facto de ele poder ser visto em qualquer lugar, qualquer hora e através de vários dispositivos, a tecnologia inserida e a imersividade são algumas das características que transformam a lógica de realidade.

Ao abordarmos o documentário interactivo em ambientes digitais foi necessário definir e contextualizar aquilo que se entende por ambientes digitais. Para isso, serviu-nos Murray (1997) que retrata este tipo de ambientes segundo quatro modos representacionais, que são: o procedimental, o participativo, o enciclopédico e o espacial. São estes quatro modos que

Capítulo 1:

O documentário interactivo em ambientes digitais

permitem a interactividade do meio, assim como a característica de imersão e de agência dada ao utilizador e que tão bem caracterizam qualquer documentário interactivo, daí a sua inserção dentro dos ambientes digitais.

Por fim, na última parte deste capítulo abordou-se a dupla lógica de remediação, que é estudada à luz da imediação e hipermediação. No fundo, tentou-se perceber se esta teoria nascida nos anos 1990 toma proporções diferentes na actualidade e se o desejo pela imediação e pela lógica de transparência é mais importante nos dias de hoje. Grusin mostra-nos que é fácil encontrar a dupla lógica de remediação no documentário interactivo em ambientes digitais. Todavia, essa mesma lógica sofreu alterações no contexto em que se insere sendo a premediação uma das formas predominantes com que a remediação se manifesta no século XXI.

2. A imersividade no documentário interativo: modos de imersividade

Iremos propor uma definição de imersividade e aclarar uma tipologia do género, fazendo uma breve contextualização do seu aparecimento ao longo da história e das principais características que a proporcionam. Esta definição passará pela análise da composição formal da imersividade, ou seja, as características do meio que o fazem tornar-se imersivo, assim como aquilo que a inspira e a torna real. De seguida, propomos um conjunto de modos de imersividade que constituem uma forma de diferenciar os vários documentários interativos, tendo em conta as três variáveis definidas: autor, media e utilizador. São os modos: de navegação, conversacional, de visualização de dados, experiencial ou de localização, e participativo. Cada um dos cinco modos que definimos apresenta características de imersividade diferentes, assim como diferentes níveis de agência por parte do utilizador e diversas funções por parte dos autores. Em cada um dos modos de imersividade faz-se uma breve passagem pelas técnicas e tecnologias mais utilizadas.

2.1 A história e os dispositivos da imersão

Durante séculos, artistas, cientistas, escritores, engenheiros têm explorado a criação e desenvolvimento de ambientes que criem espaços virtuais e realidades aumentadas. A fantasia de ser transportado para outro mundo, um mundo imaginário, mas com premissas no real tem sido um desejo humano primordial, intrínseco à consciência humana, que fez desenvolver imensos dispositivos e tecnologias que permitissem a transposição entre os dois mundos, nas

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interativo: modos de imersividade

mais diversas áreas. Numa pesquisa alargada no âmbito da arqueologia dos media encontramos uma variedade de técnicas, ferramentas e mecanismos imersivos usados para criar ilusões visuais e sonoras, bem como estados envolventes (Carvalho 2013). Embora já existissem alguns trabalhos, foi em 1787 que Robert Baker, tornou bastante famoso o panorama, constituído por um dispositivo que permitia visualizar uma imagem circular de uma paisagem de Edimburgo. O artista afirmava que a imersão tinha o intuito de fazer os utilizadores "sentirem-se como se estivessem verdadeiramente no local".²⁶



Fig. 1: Robert Barker; *Panorama* (1787)²⁷

De modo a aprofundar esta sensação de estar presente, o panorama evoluiu recorrendo ao movimento da imagem. O *Mareorama* e o *Cineorama* foram exibidos na exposição universal de Paris, em 1900, e representavam respectivamente uma viagem marítima que simulava a ondulação do mar e espalhava odores marítimos, e uma composição de imagem em 360° que recriava a sensação de uma viagem de balão de ar. O objectivo final destes dispositivos era alcançar a melhor experiência imersiva possível, de maneira a conseguir transportar o espectador para o local e assim substituir a própria experiência real.

De forma particular, o *mareorama* mais do que transmitir ao observador sensações tácteis e visuais, preocupou-se em transmitir sensações de movimento e de tempo, assinalando a transição entre a estimulação meramente tátil e visual do corpo do observador e a estimulação sinestésica²⁸ de todo o seu corpo (Morais 2013, 69). No *mareorama*:

O espectador viajava entre as paisagens mais representativas entre Marselha e Yokohama, passando por Nápoles, Ceilão, Singapura e China. A plataforma disfarçada em navio transatlântico, com 70 metros de comprimento e podendo acolher até 700 pessoas, repousava sobre um sistema de suspensão ... para simular o balanço das ondas. Os atores executavam as manobras de navegação enquanto um sistema de ventilação propagava os

²⁶ TA: “feel as if really on the very spot” (Barker’s 1787).

²⁷ Disponível em: http://facweb.cs.depaul.edu/sgrais/images/Panorama/BARKER_EDINBURGH_500.jpg

²⁸ A palavra sinestesia deriva do grego e significa ‘união de sensações’. Representa a relação entre todos os sentidos – som, cheiro, textura – sendo que, diz respeito à atribuição de características à imagem que estimulem os sentidos do observador, permitindo-lhe imergir. A visão sinestésica, ao contrário da óptica e da tátil, assenta na relação dos diferentes sistemas sensoriais, fazendo-os colaborar, simultaneamente (Morais 2013).

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interativo: modos de imersividade

odores marinhos e a luz era alterada criando o efeito do cair da noite ao final da viagem. (Parente 1999, 126-127)

Embora obtivesse bons resultados com relatos de espectadores da época a afirmarem que a sensação que estes dispositivos davam, poderia, perfeitamente, substituir a visita aos locais reais, os espectadores só podiam contemplar o que lhe era apresentado, não havendo qualquer interferência ou interação com a experiência (Ferreira 2010).

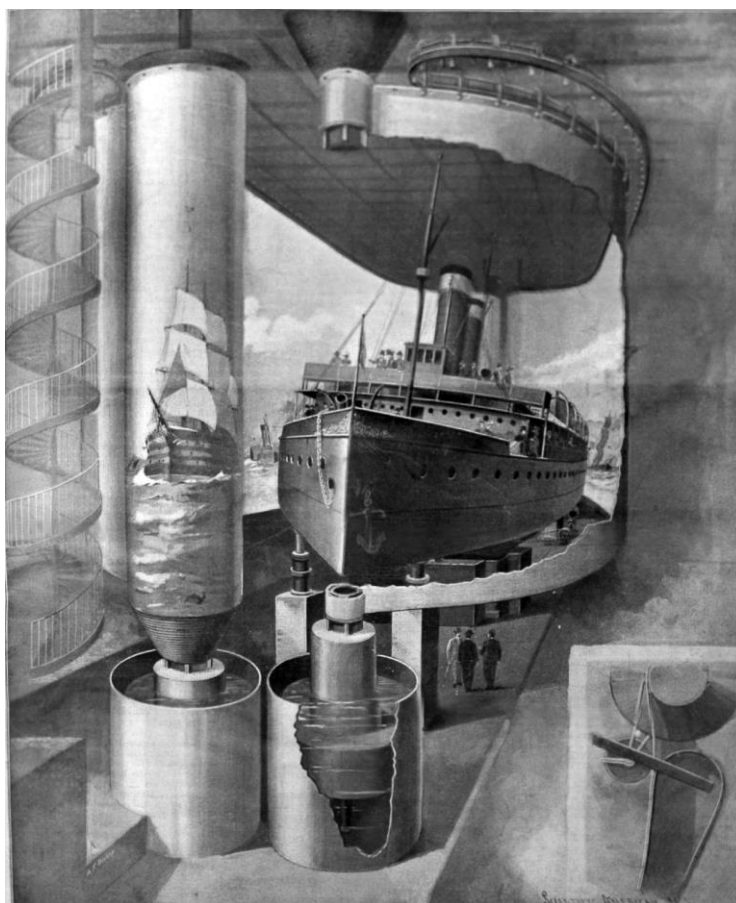


Fig. 2: Hugo Alesi; *Mareorama* (1900)²⁹

²⁹ Disponível em: <http://www.econohistory.com/blog/wp-content/uploads/2010/12/Cineorama.jpg>

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interativo: modos de imersividade

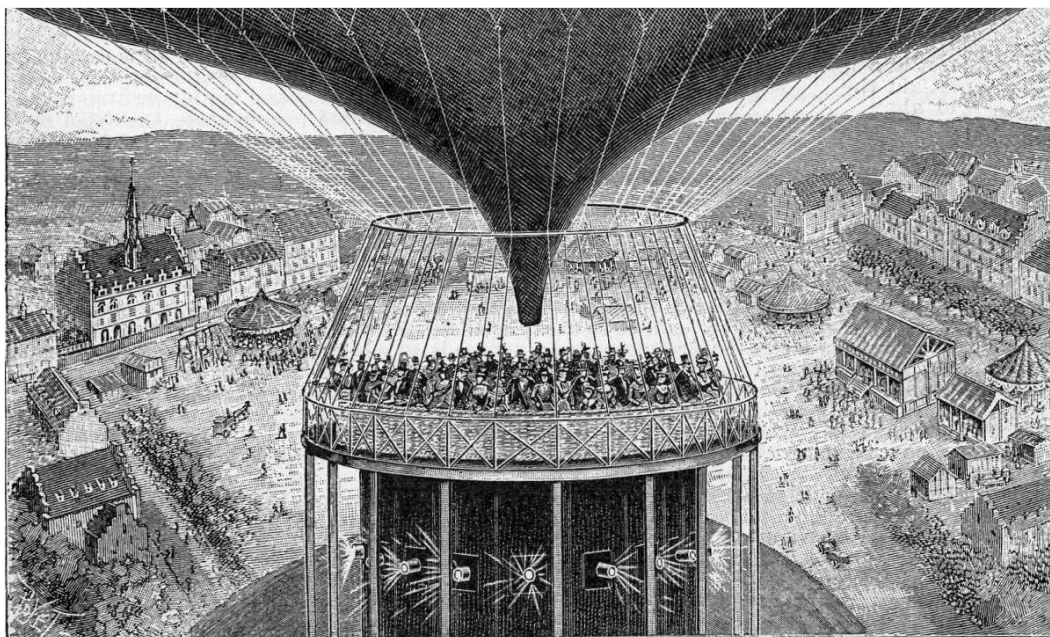


Fig. 3: Grimoin-Sanson; *Cineorama* (1900)³⁰

Mais recentemente, com os novos avanços tecnológicos e capacidades de interactividade surgem as imagens panorâmicas virtuais e os ambientes virtuais utilizando técnicas de visão computacional, fotogrametria e de computação gráfica 3D, que são executadas em tempo real.

O *sensorama* desenvolvido em 1950, por Morton Heilig representa a passagem do mundo analógico para um mundo digital, utilizando *loops* de filmes, visão estereoscópica, sons, cheiros, entre outros efeitos, que tinham como objectivo criar a ilusão de um passeio, transmitindo ao público vibrações e odores simulados por produtos químicos. Embora o *Sensorama* não fosse ainda interactivo, mobilizava no sujeito que ia sentado numa motocicleta imaginária a grande velocidade pelas ruas de Manhattan, quatro experiências: ouvia o barulho do trânsito e das ruas, sentia o cheiro de combustão da gasolina, de comida dos restaurantes e também as vibrações da estrada.

³⁰ Disponível em: <http://fr.academic.ru/pictures/frwiki/67/Cineorama.jpg>

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interativo: modos de imersividade



Fig. 4: Morton Heilig; *Sensorama* (1950)³¹

Oliver Grau (2007) afirma que tanto o *mareorama* como o *sensorama* serviram de base para aquilo que se passou a designar por realidade virtual e que foi sensivelmente a partir da década de 1980 que, através do computador se criou uma impressão de que alguém se move dentro do espaço da imagem, interagindo em tempo real e intervindo de forma criativa (2007, 16). Com os avanços tecnológicos surgiram os dispositivos *HMD* e *CAVE* que são os que melhor geram a sensação de realidade. O dispositivo *HMD*, consiste num capacete virtual que, posiciona as imagens mesmo em frente do observador, através de duas mini-câmaras, fornecendo-lhe um mundo tridimensional. Este dispositivo foi usado em 1995, por Charlotte Davies, em *Osmose*. A criadora faz uso do “capacete de realidade virtual” (*HMD*), da computação gráfica 3D e de som interactivo tornando a imagem digital em real (2007, 220).

³¹ Disponível em: <https://intelligentheritage.files.wordpress.com/2011/09/sensorama2.jpg>



Fig. 5: Charlotte Davies; *Osmose* (1995)³²

Para além do dispositivo *HMD*, o dispositivo *CAVE*, *Cave Automatic Virtual Environment*, inventado em Chicago na Universidade de Illinois, em 1992, é outro dos sistemas de realidade virtual que transmite liberdade de movimento ao utilizador, explorando e interagindo com imagens de objectos, pessoas ou acções virtuais.

Em jeito de conclusão, é bem perceptível que desde o século XX tem havido uma constante evolução e interesse em dispositivos que trabalham no sentido de suscitar várias sensações do corpo relativamente ao que está a ser representado trabalhando na construção do significado do termo – imersividade.

2.2 A imersividade no documentário interactivo

A terminologia “documentário interactivo” foi originalmente usada por Mitchell Whitelaw (2002) para descrever aqueles documentários que alteram o uso e a forma da estrutura narrativa. A narrativa torna-se não-linear e Lev Manovich reconhece-lhe a característica de “montagem espacial”, uma alternativa à montagem cinematográfica tradicional que substitui o modo

³² Disponível em: <http://www.fondation-langlois.org/media/CRD/public/d00004495.jpg>

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interactivo: modos de imersividade

temporal pelo espacial (2001, 332). Ao desenvolverem uma montagem espacial os documentários interactivos passam a dar à sua audiência aquilo a que Umberto Eco chamou de *obras abertas* (1989), uma peculiar forma que destacou uma mudança radical na relação entre autor e público, exigindo do último um maior grau de colaboração e envolvimento. Esta mudança de relação com a audiência autoriza o público a modificar, interagir, escolher e contribuir para a criação de diferentes narrativas.

O conceito de interactividade integra uma multiplicidade de definições e até mesmo outras noções, tais como, a partilha, a participação e a imersão. Com a evolução dos media digitais o conceito de *interactividade* passou a estar em voga e a fazer parte do vocabulário corrente, tornando-se quase um mito, como explica Manovich (2001, 55).³³ Foram vários os autores que se dedicaram à sua definição.

Steve Dixon (2007, 563) define interactividade de acordo com os modos de navegação, participação, conversação e colaboração. Cada um destes encontra-se relacionado com quatro níveis que são caracterizados da seguinte forma:

- O primeiro nível diz respeito ao que o autor intitula de interacção “reactiva”, ou seja, o ambiente reage à presença do participante sem a realização de qualquer movimento em particular;
- O segundo nível consiste numa selecção aleatória de vários elementos, como por exemplo, a característica da hipertextualidade;
- O terceiro nível remete o utilizador para a interacção “selectiva”, através do qual o participante esforça-se para atender a um objectivo;
- O quarto nível envolve o participante de uma forma bastante activa produzindo alguma coisa que tenha um efeito duradouro sobre o "mundo textual", seja deixando algum objecto para trás, seja pela escrita da sua própria história.

Já Marie-Laure Ryan (2005) apresenta um modelo que também é composto por cinco níveis de interactividade, dependentes do grau de influência que o utilizador tem sobre a forma como a história é narrada. O modelo é progressivo, sendo que a variabilidade provocada pela

³³ Manovich (2001) considera o conceito de interactividade “muito amplo para ser verdadeiramente útil”, já que afirmar que um computador é ‘interactivo’, é constatar o seu facto mais básico de todos. Para tal, o autor prefere usar um conjunto de conceitos para descrever diferentes tipos de estruturas interactivas, já que “toda a arte pode ser interactiva nas mais diversas formas” (55).

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interactivo: modos de imersividade

entrada dos utilizadores aumenta gradualmente, aproximando o quarto nível ao Holodeck de Murray (1997).³⁴ Os grupos são:

- No nível um de interactividade – interactividade periférica – a história é adornada por uma interface interactiva, mas o contacto com esta não afecta a narrativa ou a sua ordem de apresentação. O papel do utilizador resume-se ao controlo do ecrã e apesar deste controlo sobre o processamento do texto, este é sempre o mesmo e o utilizador não pode avançar na sua reprodução, nem alterar a sua ordem interna. Paralelamente à história principal, o utilizador poderá levar a cabo tarefas secundárias.
- No nível dois de interactividade ela afecta o discurso narrativo e a apresentação da história, e envolve o utilizador na medida em que ele está a ser integrado no acto representado. No entanto, as suas acções não alteram o fluxo narrativo, já que os elementos da história são pré-determinados e vão sempre apresentados ao utilizador de forma variável. Ryan relaciona este nível dois de interactividade com aquela proporcionada pelo hipertexto, sendo que o leitor pode explorar a história e configurá-la. No entanto, esta é constituída por hiperligações entre blocos de texto pré-determinados e mais uma vez, o leitor não pode mudar a história.
- No nível três de interactividade, cria variações numa história parcialmente pré-definida, e aqui Ryan prevê que o utilizador seja um interveniente no mundo ficcional, pela que a participação do utilizador se torna interna e pode ser exploratória ou ontológica.³⁵ É exploratória se o utilizador apenas tem de mover-se ou ver objectos e é ontológica quando as suas opções têm o poder de mudar o mundo ou afectar o destino do personagem. A autora relaciona este nível de interactividade com jogos de aventura ou enigmas e afirma que o computador continua a controlar o rumo da narrativa.

³⁴ O “Holodeck” é considerado na obra de Murray como a “mais poderosa tecnologia de ilusão sensorial que se pode imaginar” (1997, 39). Consiste num cubo negro e vazio, coberto por linhas brancas, sobre o qual o computador pode projectar elaboradas simulações, ao combinar holografia com campos de força magnéticos e a conversão de energia em matéria. Na obra de Murray, a capitã Janeway, vive no Holodeck um romance com um lorde da época vitoriana, que é gerado ao vivo através da interacção entre o participante humano e os personagens virtuais criados pelo computador. Ryan (2002) afirma que a viabilidade do conceito de Holodeck é questionável devido a razões tecnológicas, algorítmicas e mesmo psicológicas. Do ponto de vista tecnológico, há a necessidade de se criar ambientes artificiais mais envolventes do que aqueles que a tecnologia de realidade virtual é capaz de conceber; algorítmicamente necessitar-se-ia de um algoritmo capaz de conceber inúmeras e variáveis acções imprevisíveis em tempo real; do ponto de vista de psicológico, Ryan questiona o tipo de gratificação atribuída ao espectador quando este se torna um personagem da narrativa.

³⁵ Ao sugerir e definir diferentes tipos de interactividade, Ryan (2005) relaciona-os como as camadas de uma cebola. Por conseguinte, enquanto que nas camadas externas a interactividade tende a ser exploratória, nas camadas internas da cebola a interactividade tende a ser ontológica. “On the outer layers, interactivity concerns the presentation of the story, and the story pre-exists to the running of the software; on the middle layers, interactivity concerns the user’s personal involvement in the story, but the plot of a story is still pre-determined; on the inner layers, the story is created dynamically through the interaction between the user and the system” (*ibidem*).

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interactivo: modos de imersividade

- No nível quatro de interactividade as histórias não são pré-determinadas, mas sim, geradas em tempo real a partir de dados que veem por um lado do sistema e por outro, do utilizador. Assim, as acções e os dados provenientes do utilizador podem alterar o fluxo narrativo e ele não é só um mero espectador, mas está completamente envolvido como participante activo.
- No nível cinco de interactividade, de meta-interactividade, o interactor prepara novas objectos e novas funções para serem utilizados por outros utilizadores, associando objectos existentes a novos comportamentos e ampliando as possibilidades de acção oferecidas pela narrativa. No entanto, a função do utilizador não se funde com o papel do autor, ambos continuam a ser independentes entre si, já que o utilizador não pode imergir na história ao mesmo tempo que constrói.

A imersividade emerge destas definições de interactividade e é tida como a sensação de mergulhar através de todos os sentidos perceptuais, aproximando dois mundos aparentemente distintos, que se fundem com a transparência do meio. Oliver Grau (2007) refere que “uma característica constante do princípio de imersão é ocultar a aparência do meio ilusório verdadeiro, mantendo-o abaixo do limiar perceptivo do observador, para maximizar a intensidade das mensagens que estão a ser transmitidas. O meio torna-se invisível.” (394) e, ainda, “a imersão surge quando a obra de arte e o aparato, a mensagem e o meio de tecnologia avançada, são percebidos numa fusão inseparável” (394).

Elena Gorfínjel (cit. em Bouko 2014, 260) aborda a característica de imersão como um efeito que o documentário ou acto representado produz no participante. A imersividade no documentário interactivo coloca o participante no coração do acto representado. Aqui o meio parece transparente e o mundo criado parece ser oferecido sem qualquer intermediário. Obviamente há momentos em que o utilizador se torna consciente da natureza artificial do acto em que está mergulhado e adopta uma posição externa. Contudo, é precisamente esta transição entre o real e o artificial que constrói e desconstrói a imersão física e mental e que constitui a especificidade da imersividade no documentário interactivo.

Pierre Lévy (2000) defende que na imersão a representação dá lugar à visualização interactiva de um modelo, e enquanto o desenho, a fotografia, ou o filme acolhem o explorador activo, a interacção e a imersão ilustram um princípio de imanência da mensagem no seu receptor fazendo com que a obra já não esteja mais à distância, mas sim ao alcance da mão. O autor afirma ainda que o utilizador passa a participar nela, a transformá-la e a ser em parte autor (159-160).

Segundo Ryan (2002), o primeiro nível do modelo de Dixon (2007), o modo de navegação, é a forma mais comum de interactividade em produções imersivas já que dá ao corpo o papel central e dominante da acção criando a sensação de estar presente. A forma absoluta de

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interactivo: modos de imersividade

imersividade é protagonizada pelo facto do imersante experienciar confusão entre o universo real e o universo imaginário.

O acto de incorporar o participante no acto representado implica obviamente uma história ou uma narrativa que seja mais porosa e mais benevolente de ser interceptada. De forma a criar alguma interactividade, recorre-se à “narrativa policrónica”,³⁶ (Stern 2011, 214 cit. em Bouko 2014, 264) que pode ser conectada ao modelo de navegação de Dixon (2007), já que o utilizador pode mover-se efectivamente através de uma série de eventos pré-escritos, podendo avançar ao seu próprio ritmo ou até mesmo andar para trás, se assim o desejar. Esta liberdade de navegação só é possível devido à narrativa policrónica, que se caracteriza por uma espécie de narrativa que se multiplica e pluraliza a si própria para formar eventos que ao encadear-se com outros produzem diferentes tipos de narrativas (Herman 1998, 75). Estes momentos policrónicos estão separados por momentos primitivos,³⁷ actos pré-existentes, de forma a que o autor tenha controlo da experiência e consiga fazer a história avançar.

A interactividade e a imersividade caminham juntas na percepção que se pode ter do documentário interactivo. A segunda advém como característica da primeira, mas traz novos significados, noções recentes que devem ser minuciosamente estudadas e que permitem a construção de novos significados sociais e de diferentes tipos de artefactos digitais. Podemos afirmar que esta relação de conceitos é também a relação que existe entre os dois espaços, o espaço físico real e o espaço virtual simulado, que antes confinado a uma pintura ou a um ecrã, abrange agora o espaço real, estabelecendo um novo tipo de relacionamento entre o corpo de um observador e o meio que transmite a mensagem (Manovich 2001, 109). É no seguimento desta ideia que evoluímos para a explicação e definição dos modos de imersividade a que se propõe esta dissertação na tentativa de compreender aquilo que muda na composição formal do documentário interactivo e no poder de transformação que a imersividade produz sobre a audiência.

2.3 Modos de imersividade: definição e taxonomia

A imersividade no documentário interactivo é portadora de uma natureza dupla, ou seja, torna o documentário uma estrutura dotada de significado e experiência, que permite acções significativas, tanto ao nível do eixo paradigmático e sintagmático. Desta forma, o estudo da

³⁶ Polychronic narrative.

³⁷ Key primitives.

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interactivo: modos de imersividade

imersividade no documentário interactivo torna-se uma exploração tanto da sua composição formal, como do estudo e da relação que é possível ter com a audiência.

Na ordem de analisar a imersividade no documentário interactivo, propomos uma estrutura baseada na análise multimodal que deriva da abordagem semiótica social de Halliday (1978) e dos princípios da gramática visual de Kress e van Leeuwen (1996) que se focam no significado social e de construção-significado que está implícito em todo o processo. A semiótica social apresenta uma série de possibilidades para analisar o conteúdo de uma narrativa: a composição formal e principalmente a relação entre a interpretação da audiência com o texto. Em certa medida, a semiótica social relaciona a concepção do filme e a interpretação da audiência como intimamente ligados, o que faz com que esta abordagem encaixe perfeitamente na análise dos documentários interactivos já que estes dispõem de uma narrativa personalizada (Nogueira 2015a).

Considerando a complexidade representada pela composição formal e o poder transformacional e impacto cívico que a imersividade no documentário interactivo pode ter na formação da compreensão e do papel da audiência sobre o mundo e adequando-os ao modo semiótico visual de Kress e van Leeuwen (1996) pode-se analisar a imersividade no documentário interactivo fundamentado na noção teórica de metafunções ideacional, interpessoal e textual de Halliday (1973), que passam a ser denominadas por significados “representacionais” (ideia ou actividade realizada pelos participantes representados na imagem), “interactivos” (realiza o tipo de interacção estabelecida entre os participantes, os espectadores e os produtores de imagem) e “composicionais” (realizam a coerência e a coesão entre os elementos informacionais da imagem), respectivamente.

Na perspectiva da semiótica social, Jewitt (2006 cit. em Nogueira 2015^a) indica quatro bases teóricas nas quais a abordagem multimodal é construída. A primeira é que os significados são construídos, produzidos, distribuídos e recebidos através de uma série de modos de comunicação e representação – gesto, postura, olhar, imagem –, e não somente através da linguagem escrita e falada. A segunda base é que todos os modos semióticos, como o discurso e a escrita, são moldados pelo uso social, histórico e cultural que apresentam, de forma a produzir diferentes formas de comunicação. O terceiro pressuposto diz respeito ao facto de as pessoas gerirem os significados de acordo com os diferentes modos com os quais interagem, sendo que a interacção destes recursos é extremamente significativa para a produção de novos significados. Por fim, o quarto pressuposto apresenta a ideia que os significados dos signos são constituídos pelas normas e regras que estão em prevalência aquando da produção desses mesmos signos, tornando-se sociais. Para além disso, os significados são influenciados pelos interesses e motivações dos produtores do signo, que selecciona, adapta e reformula significados através de um processo contínuo de leitura e, conseqüente interpretação dos signos.

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interactivo: modos de imersividade

Analisando a imersividade no documentário interactivo, devemos considerar a metafunção ideacional que envolve as acções e os eventos do documentário e a metafunção interpessoal que representa as relações sociais entre indivíduos na interacção. A metafunção textual diz respeito à coesão e coerência da forma de um texto, tanto em relação à organização interna dos elementos, como em relação ao ambiente no qual o texto é criado. Se considerarmos as metafunções de Halliday na análise da interface existente, perceber-se-á que o significado ideacional compreende um significante e um significado decorrentes da interface. No nível interpessoal, examinar-se-á a localização do hiperlink dentro do ecrã e na metafunção textual consideraremos que signos o utilizador usa directa ou indirectamente, e que tipo de expectativas são desenvolvidas.

Sendo a imersividade um termo tão complexo que se desdobra em múltiplas funções houve a necessidade de criar modos de imersividade, de modo a ilustrar como é que esta característica do documentário interactivo tem sido entendida e usada, assim como para ter uma caracterização mais consistente das relações protagonizadas entre autor, medium e utilizador. Por consequência, baseado naquilo que Nichols (1991) intitulou modos de representação e que permitiu representar as diferentes lógicas de relação com a realidade adoptadas pelos cineastas no documentário linear, e no que Gaudenzi (2013) definiu por modos de interacção – que permitem avaliar o nível de interacção que está presente em cada um dos modos – criaram-se cinco modos de imersividade que, para além de se centrarem nas três variáveis já anteriormente definidas, irão explicar-se pela forma como o utilizador é levado a tomar acção, ou seja, o poder de agência que lhe é atribuído. Estes modos não têm qualquer lógica cronológica ou hierárquica.

A definição de “modo” é ditada por Nichols (1991) aquando da sua clarificação referente aos modos de representação e ditam um conjunto de normas e convenções ao qual um determinado texto adere (32). A mudança entre um modo e o outro não é de nenhuma maneira linear ou simplesmente progressiva. Modos podem coexistir e são mutualmente influenciados uns pelos outros tornando-se indicadores de tendências e uma forma de encapsular mudanças culturais (Gaudenzi 2013, 37).

Seguidamente, através dos modos definidos por navegação, conversacional, visualização de dados, experiencial ou de localização, e participativo propõe-se desenhar um paralelo entre a forma como a imersividade pode ser entendida e usada no documentário interactivo e as relações que podem existir entre autor, medium e utilizador. Sendo assim, irá abrir-se espaço para em cada um dos modos definidos abordar o papel do autor, a função do utilizador e a lógica de imersividade. A lógica de imersividade serve para validar cada um dos modos ao definir as principais normas pelas quais o modo se rege. A imersividade apresenta ela própria as suas características gerais que se definem principalmente pela liberdade de escolha e poder de

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interactivo: modos de imersividade

decisão, pelo tipo de tecnologia que usam, pelos estímulos sensoriais que produzem e pela sensação de presença que podem integrar. Estas características influenciam os tipos de documentários que são produzidos daí que a lógica de imersividade que eles endossam seja distinta de modo para modo.

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interactivo: modos de imersividade

Tabela 1: Modos de imersividade

	Exemplos de documentários	Lógica de imersividade	Função do utilizador	Papel do autor	Técnicas / Tecnologias
Modo de navegação Metáfora: Presença física	<i>Project Syrya</i> (2014) <i>Heders</i> (2014) <i>Zero points</i> (2014) <i>Circa</i> (2014) <i>The Enemy</i> (2015)	Segundo os cinco princípios de Andy Lippman: - Interruptabilidade - Transição suave - Resposta em tempo real - Imprevisibilidade - Acções e possibilidades infinitas	Explorativa Configurativa Protagonista Poética Poder de agência alto	Criar um mundo transparente que faça o utilizador sentir-se como se estivesse fisicamente no acto representado Dar agência ao utilizador Simulador	Ambientes virtuais <i>Head Mounted-Display</i> Realidade virtual Realidade aumentada Tecnologia 360º Vídeo omni-direccional
Modo conversacional Metáfora: Conversar/Jogar	<i>Gone Gitmo</i> (2007) <i>Fort McMoney</i> (2014) <i>Defector: Escape from North Korean</i> (2014)	Inspirado por: - Interruptabilidade - Resposta em tempo real - Computação algorítmica de Turing - Limite de armazenamento - Comportamento fixo do utilizador dentro de um número de possibilidades também elas fixas	Explorativo <i>Role-playing</i> Configurativo Consequências dos actos de decisão Poder de agência médio alto	Criar um mundo que faça o utilizador poder enveredar por vários caminhos, sendo que qualquer um deles apresenta consequências no acto representado Facilitador Narrador	Interactividade Jogo Simulação Espaço multidimensional Persuasivo <i>Multiplayer</i>
Modo de visualização de dados Metáfora: Partilha	<i>Web of Terror</i> (2014) <i>In Limbo</i> (2015) <i>Clouds</i> (2015) <i>Do Not Track</i> (2015)	Inspirado por: - Personalização - Visualização de dados interactiva	Explorativo Configurativo Desejo de partilha de dados com a plataforma Poder de agência médio	Criar caminhos possíveis dentro de um banco de base de dados fechado Accionar a partilha de dados por parte do utilizador Funcionar como um método persuasivo na forma como a mensagem atinge o seu objectivo	Personalização Visualização e recolha de dados <i>Data Storytelling</i>

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interactivo: modos de imersividade

Metáfora experiencial ou de localização Metáfora: Viajar	<i>Rider Spoke</i> (2007) <i>The Mapping</i> <i>Journey project</i> (2011) <i>Austin Music Map</i> (2012)	Inspirado por computação interactiva através de: - Interação com o mundo exterior - Desejo pela oferta de orientação, informação e localização	Viajar por um espaço físico específico que está a ser representado através de computador Interagir com o espaço e criar uma relação com ele Poder de agência baixo	Mostrar um local que não seja de acesso a todos Mostrar o desconhecido Projectar experiências num ambiente dinâmico	Mapas interactivos Mosaicos
Modo participativo Metáfora: Construir	<i>Highrise: One Million Tower</i> (2011) <i>Sound Ecology</i> (2011) <i>Primal</i> (2014)	Inspirado por: -Interruptibilidade -Documentário evolutivo - Extensibilidade	Exploratório pela navegação Configurativo por adicionar/partilhar conteúdo Poder de agência muito baixo	Criar uma relação de simbiose com o utilizador Facilitador Cria e estabelece regras	Hipertextualidade <i>User-generated content</i> (UCG) Criação de ambientes informativos

2.3.1. Modo de navegação

Em 1970, o artista Andy Lippmann criava uma experiência, denominada *Aspen Movie Map*, com o objectivo de permitir que o utilizador pudesse conduzir através de toda a cidade de Aspen, no Colorado, criando um espaço de viagem virtual com base em meia hora de vídeo analógico. Numa sala escura o participante interagiu com uma tela onde podia controlar a velocidade e a direcção da viagem pela cidade. Segundo a visão de Lippmann, o modelo de inspiração entre o projecto e o utilizador era fazer com que este último se sentisse livre para improvisar o movimento a qualquer momento e que o medium usado conseguisse responder suavemente a tais decisões sendo que a principal intuição era colocar o utilizador sob uma perspectiva que pudesse simular a realidade (Gaudenzi 2013, 39).

Posto isto, a lógica de imersividade que o modo de navegação apresenta é baseada na interacção entre humanos e computadores e no conceito de interactividade descrito por Andy Lippman em cinco princípios. O primeiro – a interruptabilidade – define que a acção pode ser interrompida pelo utilizador em qualquer altura; o segundo princípio aborda a transição suave que deve haver na condução de uma pergunta sem resposta; o terceiro trata a importância das plataformas responderem em tempo real às ordens do utilizador; o quarto discute a imprevisibilidade que deve estar inerente, ou seja, a navegação que o utilizador faz não deve ser baseada em respostas formatadas; por último, o quinto princípio discute a diversidade de acções, isto é, a interacção deve ser infinita e provocar ao utilizador possibilidades ínfimas. Nos modos estabelecidos de Dixon (2007), o modo de navegação está relacionado com o quarto nível, aquele que envolve o participante de uma forma bastante activa produzindo algum tipo de acção que tenha um efeito duradouro sobre o acto representando. Segundo a definição de Ryan (2002) o modo de navegação é o que mais se aproxima da história de *Holodeck* de Murray (1997) e é aquele que se denomina por “interno/ontológico” e que se caracteriza pelo facto de o utilizador ser integrado no tempo e no espaço da narrativa sendo que as suas acções podem influenciar o fluxo narrativo tornando-se participantes activos e não apenas meros espectadores. Aqui a principal ideia de explicar a realidade exposta no documentário tradicional é transposta para a ideia de simular a realidade através de múltiplas plataformas e de diferentes media que possibilitem, desta maneira, um sentido de imersão no utilizador fazendo com que se sinta como se estivesse no próprio local a passar realmente por aquilo que está a visualizar. Manovich (2001) discute complexamente o conceito de *representação* já que acredita que esta ideia de representar sofreu várias modificações com a inclusão dos novos media surgindo novos tipos de representação, novos contextos e novos propósitos. Desta forma, o autor afirma que a ideia de *representação* se opõe à *simulação*, sendo que a representação é descrita como um artefacto ou objecto que usa um ecrã para

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interactivo: modos de imersividade

mostrar alguma coisa, como uma pintura ou um filme, enquanto a simulação é alguma coisa que faz imergir a pessoa para um ambiente virtual e real. No fundo, a representação oferece uma leitura objectiva e a simulação oferece uma participação objectiva (2001, 111-115).

Oferecendo ao utilizador uma participação objectiva, o modo de navegação posiciona os utilizadores enquanto agentes que experimentam um documentário interactivo. Recorrendo aos conceitos de Aarseth (1997) e inspirando-se neles o utilizador quando se depara com uma narrativa não-linear, pode manter a actividade através de quatro funções diferentes:

- O utilizador decide qual o caminho que quer seguir dentro das opções pré-configuradas – função exploratória;
- O utilizador assume a responsabilidade estratégica de um personagem dentro do mundo descrito pelo texto – função de *role-playing*;
- O utilizador pode criar parte da narrativa – função configurativa;
- As acções dos utilizadores, do diálogo ou do design são motivadas por razões estéticas – função poética.

No modo de navegação facilmente se encontram todas estas funções, ou seja, o utilizador torna-se explorativo, configurativo, protagonista e poético, atribuindo um alto poder de agência ao utilizador fazendo com que ele tome um partido e tome rapidamente parte da acção. No fundo, “a capacidade gratificante de realizar acções significativas e ver os resultados das nossas decisões e escolhas” (Murray 1997, 127), torna-se o principal objectivo a atingir para a obtenção de resultados tangíveis. Assim, semelhantemente à navegação pela Web que pode ser arrebatadora pela possibilidade de ir conhecendo o mundo, também “construir espaços e mover-se através deles de uma maneira exploratória é uma actividade agradável, independentemente do espaço ser real ou virtual” (130).

O modo de navegação ao atribuir o nível mais alto de agência ao utilizador é também aquele que se aproxima melhor do significado natural do termo *imersão*. A imersão nos meios digitais é descrita por Murray “como a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, e que se apodera de toda a nossa atenção” (1997, 102). Assim sendo, a imersão implica aprender a movimentar-se e a realizar acções que o ambiente possibilita tornando a “experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado, prazerosa em si mesmo” (102). Contudo, para sustentar este prazer da imersão é necessário estabelecer uma distância segura do mundo virtual já que “quanto mais próximo o mundo encantado, mais precisam de nos assegurar de que ele é apenas virtual, lembrando-nos de que há uma saída de volta para o mundo real” (105).

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interactivo: modos de imersividade

Já o autor, por outro lado, tem como função criar o mundo em que o utilizador vai ser inserido, e, criar as regras pelas quais o utilizador poderá usufruir desse mundo, tendo por vista, a criação de um mundo transparente que faça o utilizador esquecer-se do meio que está a transmitir a mensagem fazendo-o sentir-se como se estivesse fisicamente na acção representada. Consequentemente, o autor tem um papel de simulador, por forma a oferecer ao utilizador uma participação subjectiva, exactamente por lhe transmitir um mundo imediado que faça o utilizador sentir-se a ter uma experiência na primeira pessoa e ao atribuir-lhe um alto poder de agência já que as acções que eles tomam podem interferir com a própria história.

O desejo ou o impulso pela experiência de imersividade transcrita neste modo de navegação parece acompanhar a nossa forma de comunicação e fazer parte do nosso estado de consciência já que nos dá informações acerca de um lugar e de um acontecimento, ao mesmo tempo que faz com que estes estejam tão presentes quanto possíveis transportando uma similaridade enorme com as experiências que vivemos no dia-a-dia. Sendo assim, o modo de navegação é conseguido através de várias técnicas e tecnologias que se relacionam sobretudo com o uso de ambientes simuladores do mundo real, a fotografia 360°, passando pela realidade aumentada até ao uso de dispositivos como o *Head Mounted Display* e o vídeo omni-direccional. Cada vez mais somos abordados por projectos que fazem uso da inteligência artificial e que transportam os ambientes de interacção conseguidos na interacção humano-computador, como no *Aspen Movie Map* para espaços físicos com projectos de realidade aumentada. Aqui o principal pressuposto é que interagir com o mundo é como se navegássemos por ele sendo que podem haver múltiplas acções a serem tomadas e tanto o utilizador como o medium usado reagem um ao outro em tempo real. Há documentários que têm utilizado espaços virtuais 3D de modo a reconstruir espaços restritos, como por exemplo, o documentário *Gone Gitmo* (2007) em que há uma reconstrução da prisão de Guantánamo ao utilizar material real convidando o utilizador a experienciá-lo. Neste tipo de trabalhos a imersão é usada como uma ferramenta para experienciar alguma coisa através da experiência de primeira pessoa ao invés de adquirir conhecimento através da explicação por outra via, fazendo com que o utilizador ganhe uma maior afectividade pelo acto representado.

Por tudo isto, o modo de navegação apresenta uma relação com a metáfora da presença física, ou seja, este é o modo de imersividade que mais aproxima o utilizador da sensação de estar realmente no local representado auferindo-lhe a capacidade de experiência na primeira pessoa e transferindo-lhe a capacidade de se mover fisicamente por um espaço navegável podendo representar tanto espaços físicos como espaços abstractos de informação.

2.3.2. Modo conversacional

O uso de tecnologias digitais em que o utilizador tem a impressão de navegar livremente em ambientes simulados, muito usados em jogos de computador, por exemplo, remete o utilizador para uma interacção contínua, que recai sobre um mundo de conversação, já que posiciona o utilizador numa conversa contínua com o computador. A integração do jogo no documentário quer reproduzir um elevado nível de interacção com o utilizador transmitindo-lhe o poder de actuar e de tomar decisões que podem ter repercussões no acto representado. As acções e reacções dos utilizadores formam uma variedade imensa de opções, produzindo uma grande variedade de experiências e transmitindo-lhe uma sensação de base de dados infinita e uma conversa sem limites com o computador. Gaudenzi afirma que:

O modo de conversação é, portanto, a inserção de um role-player (o utilizador) numa realidade digitalmente simulada, ou numa realidade física, onde são constantemente criados cenários que parecem ser ilimitados para o utilizador. Ninguém, nem o utilizador, nem o autor, têm controlo do que vai acontecer, dado que as possibilidades de computação são demasiadas para serem previsíveis (Gaudenzi 2013, 40).

Os jogos foram incorporados nas narrativas interactivas originando formas mais recentes, denominadas por *Games for Change* ou *Serious Games*³⁸ que misturam entretenimento e documentário. A primeira narrativa interactiva que foi claramente reconhecida como mais do que um jogo foi *Sim City* lançado em 1989, por Will Wright, que cria uma narrativa na qual o jogador tem que administrar uma cidade virtual. Onze anos mais tarde, a mesma lógica é aplicada ao *The Sims* (2000) em que o jogador controla a vida de pessoas virtuais, ao mesmo tempo que constrói a cidade em que vivem. *The Sims* é uma “simulação dinâmica em tempo real, onde o universo social já não precisa de ser amostrado, mas pode ser modelado como um contínuo, sendo uma excelente oportunidade para abordar um dos papéis principais da arte – a representação da realidade e da experiência subjectiva humana – de uma maneira nova e fresca” (Manovich 2007, 4). Ryan descreve o jogo como “talvez o mais poderoso sistema interactivo narrativo até aos dias de hoje (...), que simula a aleatoriedade da vida, em vez da teologia narrativa” (2005). *The Sims* é visto como uma tentativa de documentar realidades possíveis e uma forma humana de se ter mais consciência dos nossos actos aprendendo com as consequências dos mesmos (Gaudenzi 2013, 40).

³⁸ O movimento *Serious Games* apareceu em 2002 com o lançamento do jogo *Americas Army*, um jogo de simulação que mostrava a visão daquilo que era ser um soldado do exército americano. Estava lançado o mote que mostrava que os jogos podiam ir muito mais além do que o seu valor de entretenimento. O movimento *Games for Change* promoveu a utilização de jogos digitais para envolver jovens em questões sociais, incluindo raça, meio ambiente, direitos humanos, saúde, etc (Gaudenzi 2013, 42).

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interactivo: modos de imersividade

O modo conversacional apresenta documentários que simulam a realidade através de uma lógica de jogo chamando os utilizadores ao *call to action*.³⁹ Este chamar para a acção pode ser de vários tipos: pode apresentar uma lógica de hipertexto em que o utilizador é chamado para clicar em alguma coisa e seguir em frente com a história; uma lógica participativa, nos casos em que há mais de um utilizador em jogo; ou numa lógica experimental em que há uma implicação directa no mundo real.

Vejamos o seguinte exemplo, *Fort McMoney* (2015) – é um documentário interactivo baseado em jogo, com uma narrativa não-linear, que aborda as questões ambientais por trás da indústria do petróleo. O documentário tenta activar na audiência um papel activo na procura de uma solução. *Fort McMoney* é um documentário interactivo definido pelo modo conversacional baseado na interacção entre humanos e computadores. Na primeira imagem de *Fort McMoney* somos confrontados com um lugar frio e inóspito, uma imagem de uma paisagem gelada semelhante a uma explosão com o som do vento a soprar. A narração é feminina e serve como um guia para nos explicar as regras do jogo ou para fornecer informações básicas sobre o que aconteceu ou vai acontecendo à medida que se prossegue. A narração é feita na segunda pessoa de forma a atribuir ao utilizador o papel principal, da mesma maneira que o convida para assumir o controlo. David Dufresne (2013)⁴⁰, criador do documentário afirmava em entrevista que teve a necessidade de chamar a atenção do público para a natureza inicial do documentário interactivo ao avisá-los que estão a entrar num jogo-documentário em que tudo é real: os lugares, os eventos, as personagens. Da mesma maneira que um jogo de vídeo, também *Fort McMoney* é estruturado em diferentes níveis, fazendo com que os utilizadores se envolvam de maneira progressiva com as acções que vão tomando. Juntamente com este tipo de lógica de jogo, existem também segmentos documentais, durante os quais as audiências não são capazes de realizar uma acção, excepto para iniciar ou parar a reprodução ou para saltar e avançar directamente para a próxima etapa, optando aqui por serem usados pela função informativa e argumentativa que apresentam (Nogueira 2015b).

Fort McMoney consiste numa narrativa não-linear que progride de forma dinâmica ao longo da experiência de visualização e que foi projectado para ser uma viagem pela cidade, que vai apresentando ao utilizador vários argumentos que o ajudem a tomar decisões informadas. O utilizador tem a possibilidade de escolher diferentes caminhos assumindo o controlo narrativo e, acima de tudo, o poder de imaginar uma alternativa para Fort McMurray produzindo uma forte sensação de comunidade e contribuindo para dar ao utilizador a sensação de estarem presentes (*ibidem*).

³⁹ Chamar para acção.

⁴⁰ Disponível em: <http://i-docs.org/2013/11/25/fort-mcmoney-today-david-dufresne-tells-us-whole-story/>.

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interactivo: modos de imersividade

No modo conversacional, diferentes tipos de interactividade podem transformar o artefacto digital em diferentes graus. O utilizador pode ter uma função de *role-playing* ou uma função configurativa, numa variedade enorme de opções que parecem não ter fim. O autor, por outro lado, tem o papel de criador do mundo. Ao simular a acção com as suas próprias regras definindo aquilo que pode ser feito, o autor decide também o nível de agência que cada utilizador apresentará. Consequentemente, quando o mundo representado pelo autor, também pode ser gerado pelo utilizador, ou seja, quando ele é configurativo, o autor torna-se um facilitador. Quando o utilizador se guia pela função de *role-playing*, o autor é um narrador.

A metáfora associada ao modo conversacional é *conversar*, colocando o utilizador no papel de jogador numa realidade digitalmente simulada e criando um conjunto de cenários que parecem ser ilimitados para os utilizadores e que respondem em tempo real às suas acções.

2.3.3. Modo visualização de dados

A visualização de dados é cada vez mais utilizada e tem sido considerada um elemento valioso para tornar a informação mais atractiva. Quando bem projectada e aliada a um bom processamento de informação visual, a visualização de dados transmite uma impressão imediata e profunda ao público, permitindo uma melhor organização da história contada por factos.

O documentário interactivo rege-se também pela forma como apresenta a informação que transmite. A visualização de dados é uma forma recorrente no modo como o utilizador tem acesso à informação funcionando muitas vezes como um meio pelo qual o utilizador participa no documentário, transmitindo os seus dados, para que se torne uma testemunha e um actor participativo do acto representado.

As novas tecnologias digitais oferecem novas estratégias na visualização de dados que ajudam a estudar e a dominar o comportamento das acções dos utilizadores. Os dados são colectados de diversas maneiras sendo que há duas preocupações que lhes estão inerentes: a alfabetização e a legibilidade desses mesmos dados. Em termos de alfabetização, há uma preocupação em tornar os dados visíveis e facilmente perceptíveis para todos de forma a desenvolver uma compreensão crítica de como esses dados são construídos e com que implicações. Em termos de legibilidade, a preocupação passa pelo potencial dos dados serem optimizados através de estratégias de apresentação que interpretem, contextualizem e expliquem os dados da melhor maneira possível para uma compreensão plena por parte do utilizador. Por conseguinte, as estratégias de apresentação de legibilidade dos dados passam pela personalização e a visualização de dados interactiva em tempo real.

Do Not Track (2015), dirigido por Brett Gaylor, é uma série de episódios interactivos personalizados que abordam a questão da privacidade na Internet. A cada duas semanas, era lançado um novo episódio personalizado, olhando para um aspecto diferente de como a Internet é cada vez mais um espaço onde os movimentos e as identidades dos utilizadores são registradas e monitorizadas. Ao explorar o rastreamento que existe sobre os dados que cada utilizador vai deixando para trás à medida que vai navegando *online*, quer seja pelos seus dispositivos móveis ou redes sociais, *Do Not Track* procura informar o público sobre estes mesmos métodos e ferramentas de rastreamento, ajudando-os a tomar medidas com o fim de assegurar a sua privacidade *online*. No fundo, ao partilhar os seus dados com o documentário, este mostra ao utilizador aquilo que a Internet sabe sobre ele oferecendo uma reflexão sobre a análise e processamento de dados através da customização, do conteúdo e da participação. *Do Not Track* foi criado a partir de um método que se foca em criar protótipos, que podem ser facilmente alterados à medida que se vai colectando mais informação e mais dados, sendo que cada episódio ia sendo construído de acordo com as estatísticas e os dados analíticos do

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interactivo: modos de imersividade

episódio anterior. De facto, foi usado um método que pode ser muito vantajoso para os documentários interactivos em geral já que a sua construção vai sendo feita à medida que se vai testando e analisando os dados dos utilizadores.

O utilizador pode exercer funções explorativas e configurativas, pois tem liberdade na forma como visualiza os dados e ao ser convidado a partilhar os seus dados pessoais está também muitas vezes a criar parte da narrativa. Ao autor cabe o papel de criar caminhos possíveis dentro de uma base de dados fechada, accionar a partilha de dados por parte do utilizador e atingi-lo de maneira persuasiva para que a mensagem consiga atingir o seu objectivo. A metáfora do modo de visualização de dados é então *partilhar*, pois o objectivo do autor é partilhar e mostrar dados que apresentem informação sobre um determinado assunto, enquanto a do utilizador é partilhar os seus próprios dados para que consiga interagir e fazer parte da própria história contribuindo com os seus dados para um melhor entendimento da narrativa.

O poder de agência do utilizador não é tão alto como no modo de navegação ou conversacional, mas mesmo assim o modo de visualização de dados tem impacto no modo como o utilizador ganha afecto pelo conteúdo narrativo. Neste modo não existe uma transparência do meio tão grande, mas sim uma hipermediação mais elevada já que os dados se apresentam através de diferentes meios e janelas que estão bem visíveis para todos.

2.3.4. Modo experiencial ou de localização

Os mapas são talvez o mais antigo formato de oferecer orientação, informação e localização. Também os documentários acontecem em algum lugar, mas apenas alguns deles fazem uso de ferramentas que têm à disposição para explorar e integrar a localização. Por conseguinte, também a localização se torna uma característica exclusiva e com um papel distinto tornando-se uma parte fundamental da história, no modo como motiva a imaginação e compreensão do utilizador. Localizar o documentário abre também caminho para experienciar um espaço físico específico e criar uma relação com ele. Deste modo, está sempre presente uma profunda curiosidade que leva o utilizador a *viajar* pelo espaço representado. O facto de ser dada a possibilidade ao utilizador de experienciar o espaço de diferentes formas, tem a particularidade de adicionar camadas de dados ao espaço físico, criando um contexto complexo e dinâmico.

Esta referenciação da localização deve-se também à evolução dos dispositivos móveis de comunicação que passam a ter processamento suficiente para se manterem sempre ligados à rede Internet por sistemas sem fio e a possibilidade de criar, também, conteúdos audiovisuais. Com a incorporação do Sistema de Posicionamento Global (*Global Positioning System*, GPS) os dispositivos passam a integrar o espaço físico no conteúdo digital modificando a nossa experiência de espaço e cultura (Gaudenzi 2013, 62). Na perspectiva de Interação Humano-Computador, a lógica de imersividade acontece agora num espaço físico que é imprevisível e está inserida num contexto dinâmico, sendo que o sistema necessita de se adaptar a este ambiente e por isso, tem que ser adaptativo e evolutivo. Este facto origina um tipo de computação interactiva, já que o sistema e o meio ambiente necessitam de se adaptar um ao outro, havendo uma interacção com o mundo exterior, que é calculada e processada pelo sistema durante o próprio processo de interacção, em vez de antes e depois, como na computação algorítmica (63). Gaudenzi afirma “que por volta do ano 2000, quando os jogos pervasivos, os ambientes de aprendizagem, a arte locativa e a computação começaram a ser explorados, o utilizador move-se para longe do ecrã, da interface gráfica e do rato para se situar em espaços físicos reais” (63). Desta forma, quando um ambiente físico é mediado por alguma coisa são adicionadas novas restrições e novas perspectivas à relação entre participante e ambiente podendo-se gerar novos entendimentos, tanto do ponto de vista do participante, bem como do próprio meio ambiente em que ele está inserido.

O documentário *Austin Music Map* (2012) convida os participantes a ajudarem a retratar um mapa interactivo musical da cidade de Austin permitindo que todos possam viajar pela cidade e conhecer os vários artistas e estilos musicais que têm emergido, de forma a reunir listas de reprodução com rotas de rastreamento por toda a cidade. Do ponto de vista do utilizador, este documentário torna-se uma experiência de consciência onde a sua relação com

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interactivo: modos de imersividade

a cidade é transformada através da sua interacção com ela. Do ponto de vista do ambiente o documentário continua a ser transformado pelos utilizadores, à medida que se vai criando um mapa físico de todos os dados recolhidos. O *Austin Music Map* torna-se assim um mapa físico, um pedaço de papel, que documenta as emoções e os sentimentos sobre a música do espaço urbano e ao mesmo tempo documenta as emoções das pessoas e a experiência delas com a cidade.

O conteúdo que é criado não é apenas a junção de camadas de informação sobre um determinado sítio, mas aumenta e muda a realidade do participante sobre esse determinado local. A interacção que é feita tem um poder transformador, mas não tem de ser necessariamente participativa, já que embora o utilizador participe, ele não contribui necessariamente para o processo de produção do documentário e não muda o próprio artefacto (Gaudenzi 2013, 66).

Rider Spoke (2007) é um documentário experimental que convida os participantes a irem para o Barbican, um centro cultural em Londres, com a sua própria bicicleta. Já no local, um computador portátil é montado no guiador da bicicleta com GPS, auriculares e um microfone integrado. Depois, o dispositivo pede ao participante para encontrar um espaço na cidade, para parar lá e responder a uma pergunta específica ficando a resposta gravada para o microfone. As perguntas são do foro pessoal e as suas respostas são armazenadas juntamente com o posicionamento GPS, para que mais tarde outro participante possa ouvir as respostas dos participantes que foram dadas naquele local específico. Este é mais um dos exemplos que se torna uma forma de documentar as emoções dos participantes ao mesmo tempo que interagem com o espaço urbano.

A função do utilizador pode ser infinita já que ele explora um espaço, pode interpretar uma personagem, e participa, podendo até adicionar conteúdo ao sistema. O autor, por outro lado, tem a função de projectar experiências num ambiente dinâmico e de interacção computacional (Gaudenzi 2013, 68). A metáfora associada ao modo experiencial é a de *viajar*, já que caracteriza um modo de comunicação que incorpora o participante num ambiente dinâmico, em que a principal interacção é a sua movimentação pelo próprio espaço. No modo experiencial, a localização do espaço físico é o que abre as possibilidades da história ao utilizador, permitindo o acesso ao conteúdo digital.

O documentário interactivo seja com recurso à fotografia, vídeo ou som real, seja pelo retrato de ambientes virtuais 3D conduz os utilizadores para uma relação mais íntima com os locais onde têm lugar os próprios documentários, transmitindo-lhes um maior conhecimento destes.

2.3.5. Modo participativo

Por volta de 1995, Glorianna Davenport e Michael Murtaugh exploravam as possibilidades de um documentário digital evolutivo afirmando que “os materiais crescem à medida que a história evolui, por isso a arquitectura de armazenamento e descritiva deve ser extensível” (1995:6), querendo levar mais longe a lógica de base de dados no contexto digital, tornando-a aberta a mudanças e permitindo novas entradas. Desta forma, surgiram dois documentários liderados por Davenport e Murtaugh, *Boston Renewed Vistas* (1995-2004) e *Jerome B. Wiesner 1915-1994: A Random Walk through the 20th Century* (1994-1996), que permitiam uma certa escalabilidade⁴¹ na base de dados, mas em que a função do utilizador é considerada extradiegética, ou seja, as acções dos utilizadores influenciam o processo da narrativa, mas não alteram nenhum evento no mundo da história (Gaudenzi 2013, 55). Desta forma, o princípio de “interruptabilidade”, de Lippman, continua válido no modo participativo já que o documentário deve ser passível de interrupção a qualquer momento para que o utilizador se sinta livre para interferir. No entanto, os outros quatro princípios de Lippman são redundantes já que a impressão de um banco de dados infinitos é substituída por um banco de dados em evolução que é também expansível e o conteúdo pode ser adicionado tanto pelos autores, como pelos utilizadores.

Foi com a evolução da Web que os media se tornaram colaborativos o que possibilitou outros níveis e tipos de participação possível. Gaudenzi (2013) identifica sete níveis de participação que passaram a ser possíveis por um utilizador do documentário interactivo, quando a Internet deixa de ser apenas uma plataforma de distribuição e passa a ser um meio de criação e colaboração:

- Surgem vários tipos de canais de vídeos na Internet (*Youtube, Vimeo*);
- A Web não é só utilizada para visualizar ou enviar vídeos, mas também para escrever comentários directamente no fluxo do vídeo;
- A rede é utilizada como um canal de distribuição:
 - A distribuição de documentários independentes que não têm mercado nas plataformas de televisão *mainstream*;

⁴¹Escalabilidade como a capacidade de um sistema suportar um aumento substancial de carga sem que o seu desempenho piore ao ponto de pôr em causa a sua utilização.

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interactivo: modos de imersividade

- A distribuição de documentários que pertencem ao arquivo e grandes cadeias televisivas, podendo ser visualizados gratuitamente ou numa lógica de *pay-per-view*;
- A Web permite aos autores estabelecerem relações com as comunidades interessadas nas questões abordadas usando a Internet para obter *feedback* por parte dos utilizadores, mas também para difundir o debate público;
- A Web permite criar documentários numa lógica colaborativa;
- A Web é usada para outros fins que não seja a visualização ou partilha de vídeos, mas também para avaliar e pontuar os próprios vídeos;
- A Web é utilizada como uma plataforma para recolher imagens de vídeo enviadas pelos utilizadores sobre um tópico específico tornando o todo como parte de uma performance artística.

(2013, 57-61)

Este tipo de acções protagonizadas pelos avanços tecnológicos e pela evolução da Internet evidenciam a diversidade de acções protagonizadas pela noção de participação. Esta noção é entendida como a contribuição para um todo que está em constante evolução e que pode não ter fim, sendo o resultado de várias camadas de interacção pelas entradas individuais de cada utilizador, resultando num processo bastante criativo.

A função do utilizador é tanto exploratória como configurativa, já que ele pode navegar pela primeira vez na lógica exploratória e logo de seguida pode optar para adicionar conteúdo fazendo o *upload* de texto, imagens ou vídeos deixando para trás um rastro da sua passagem e reflexão, tornando-se um colaborador do próprio banco de dados que está sempre em construção e em processo de evolução. Já o autor é o criador desse banco de dados uma vez que define as regras e modalidades de participação e enquadra-o através da concepção de uma interface agindo como um facilitador no processo de construção. No fundo, os dois juntos, autor e utilizador, remetem-nos para uma relação de simbiose já que necessitam um do outro para a evolução do conteúdo.

As principais técnicas e tecnologias utilizadas dirigem-nos sobretudo para o conteúdo gerado por computador (UCG) e também para a hipertextualidade em que do ponto de vista do autor, este cria os cenários e as ligações possíveis na base de dados e o utilizador escolhe as rotas.

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interactivo: modos de imersividade

A metáfora usada no modo participativo é a de uma construção em grupo, ou seja, tanto autores como utilizadores adicionam blocos de tijolo numa construção em constante evolução e que nunca acaba, enquanto houver interessados em participar no processo.

2.4 Sumário

Para definirmos a imersividade é necessário desconstruir o termo da interactividade. A interactividade integra uma multiplicidade de definições e foi definida por vários autores ao longo dos anos. Dixon (2007) e Ryan (2002) apresentam uma definição de interactividade através de quatro modos e cinco níveis, respectivamente, que dependem do grau de influência que o utilizador tem sobre a forma como a história é contada. Dixon propõe os modos de navegação, participação, conversação e colaboração, enquanto Ryan propõe cinco níveis de interactividade – no nível um a interactividade periférica; no nível dois a interactividade que afecta o discurso narrativo e a apresentação da história; no nível três a interactividade que cria variações numa história parcialmente pré-definida; no nível quatro a história que acontece em tempo real – sendo que o modelo é progressivo, pelo que a variabilidade provocada pela entrada dos utilizadores aumenta gradualmente, aproximando o quarto nível ao Holodeck de Murray (1997); e o nível cinco, da meta-interactividade. Por conseguinte, a imersividade emerge destas definições de interactividade e tem o intuito de fazer os utilizadores “sentirem-se como se estivessem verdadeiramente no local” (Barker, 1787) colocando-os no local do acto representado.

A imersividade no documentário interactivo é portadora de uma natureza dupla, pois torna-se tanto uma exploração da sua composição formal, como do estudo da relação que tem sobre a audiência. Segundo a abordagem da semiótica social de Halliday (1978) ao analisarmos a imersividade no documentário interactivo, devemos considerar a metafunção ideacional que envolve as acções e os eventos do documentário e a metafunção interpessoal que representa as relações sociais entre indivíduos na interacção. A metafunção textual diz respeito à coesão e coerência da forma de um texto, tanto em relação à organização interna dos elementos, como em relação ao ambiente no qual o texto é criado.

Sendo a imersividade um termo tão complexo houve necessidade de criar modos de imersividade, de modo a ilustrar como é que esta característica do documentário interactivo tem sido entendida e usada, assim como para ter uma caracterização mais consistente das relações protagonizadas entre autor, medium e utilizador. Os modos de imersividade propostos baseiam-se nos modos de representação de Nichols (1991) e nos modos de interacção de Gaudenzi (2013). Através dos modos definidos por navegação, conversacional, visualização de dados, experiencial ou de localização, e participativo irá abrir-se espaço para em cada um destes se abordar o papel do autor, a função do utilizador e a lógica de imersividade. A lógica de imersividade serve para validar cada um dos modos ao definir as principais normas pelas quais cada se rege.

Capítulo 2:

A imersividade no documentário interactivo: modos de imersividade

O modo de navegação é baseado na interacção entre humanos e computadores no conceito de interactividade descrito por Lippman em cinco princípios. Oferece ao utilizador uma participação subjectiva e pode apresentar funções explorativas, configurativas, de *role-playing* e poéticas. O modo de navegação ao atribuir o nível mais alto de agência ao utilizador é também aquele que se aproxima melhor do significado do termo *imersão*. Já o autor tem como função criar o mundo em que o utilizador vai ser inserido e criar as regras pelas quais o utilizador poderá usufruir desse mundo.

O modo conversacional oferece ao utilizador a impressão de navegar livremente em ambientes simulados transmitindo-lhe uma sensação de base de dados infinita e uma conversa contínua sem limites com o computador em tempo real. Os jogos-documentário são um bom exemplo deste modo de imersividade que oferece um alto nível de agência ao utilizador ao levá-lo a tomar acção no acto representado.

O modo de visualização de dados é caracterizado pelas novas estratégias na visualização de dados que ajudam a estudar o comportamento das acções dos utilizadores e são uma forma mais atractiva de apresentar informação visual e captar audiência. O utilizador pode apresentar funções explorativas e configurativas, pois tem liberdade na forma como visualiza os dados e, muitas vezes ao ser convidado a partilhar os seus dados pessoais está também a criar parte da narrativa. Ao autor cabe o papel de criar caminhos possíveis dentro de uma base de dados fechada, accionar a partilha de dados por parte do utilizador e atingi-lo de maneira persuasiva para que a mensagem consiga atingir o seu objectivo.

O modo experiencial ou de localização oferece uma interacção computadorizada que acontece agora num espaço físico que é imprevisível e que está inserido num contexto dinâmico, sendo que o utilizador e o meio ambiente necessitam de se adaptar um ao outro alterando a realidade do participante sobre determinado local. A principal interacção é a sua movimentação pelo próprio espaço e a localização do espaço físico é aquilo que abre as possibilidades da história ao utilizador, sendo que o autor tem a função de projectar experiências.

Por fim, no modo participativo a base de dados infinita é substituída por uma base de dados em evolução para a qual contribui autor e utilizador. Os dois apresentam uma relação de simbiose entre eles já que necessitam um do outro para que o conteúdo seja criado e partilhado. Este modo foi protagonizado pela evolução da Internet sendo que a metáfora usada é a de construção, pois tanto autores como utilizadores adicionam blocos numa construção em constante evolução e que nunca acaba, enquanto houver interessados em participar no processo.

3. A relação dos utilizadores com a imersividade

Os dois capítulos anteriores foram dedicados ao estudo da composição formal da imersividade no documentário interactivo. Debateu-se aquilo que é a imersividade e quais são as suas principais características que divergem em diferentes modos, sendo que cada qual apresenta uma diferente influência na função do utilizador e no papel do autor.

Neste capítulo propõe-se debater aquele que consideramos ser o segundo maior problema que os desafios estéticos da imersividade no documentário interactivo abrangem – a importância e a relação dos utilizadores com a imersividade. Assim sendo, discutir-se-á o impacto que as novas formas de visualização da informação podem ter na forma como o utilizador vê o documentário interactivo e no modo como se estabelecem mudanças relativamente ao paradigma de relação existente entre autores e utilizadores. Nos novos papéis protagonizados, impõe-se aos utilizadores que se tornem também eles colaboradores fazendo com que existam nos ambientes digitais vários tipos de colaboração e co-criação. Pretende-se, por fim, abordar o ponto em que as novas formas de visualização da informação e o papel atribuído aos utilizadores permite uma maior partilha de experiência e uma sociedade naquilo que Henry Jenkins intitulou de “mais participativa” (2006).

3.1 Várias possibilidades nas novas formas de visualização da informação

Deparamo-nos constantemente com novas formas de comunicação e com a pertinaz adaptação ou reformulação dos velhos media em novos media – a remediação. Esta

Capítulo 3:

A relação dos utilizadores com a imersividade

remediação influencia o processo de interação estabelecido entre humanos e acelera o processo de aprendizagem sobre a utilização de novas linguagens. É um processo constante:

Que se encontra entre as mais profundas tecnologias e que nunca vai desaparecer. Ao invés disso, os media nas suas diversas formas oscilam entre a invisibilidade e a visibilidade – entre serem janelas e espelhos. Quando os media se tornam visíveis, eles tornam-se espelhos reflectindo no mundo à sua volta os contextos em que eles funcionam.⁴² (Bolter e Gromala 2003, 107)

A remediação dos media e o desenvolvimento da Web são a rampa de lançamento para a ubiquidade da informação no meio digital⁴³ transfigurando este ambiente num meio hipermediado ao transformar-se numa combinação enorme de formas de media – texto, gráficos, animações, áudio, música – que passam a estar em todo o lado ao mesmo tempo.

Em *Windows and Mirrors*, Bolter e Gromala (2003) afirmam que a World Wide Web constitui a expressão mais popular dos media digitais e abrange todos os meios de comunicação e formatos de media: a revista, o jornal, várias formas de fotografia e, mais recentemente, rádio, cinema e televisão (401). Dada esta divergência dos media, aumentaram gradualmente os tipos de públicos que têm interesse nos conteúdos de informação, surgindo, consequentemente, plataformas baseadas nas necessidades e expectativas de cada audiência em particular. A divergência de plataformas é uma consequência da multiplicidade da Web pelas quais se pode navegar.

É também o desenvolvimento dos ambientes digitais e da Web 2.0 que permitem o nascimento de novos formatos que apresentam implicações tanto na forma, como no conteúdo do documentário. Com o documentário interactivo surgiram vários modos de contar histórias, novas colaborações e alterou-se a relação que existia com os utilizadores. Gerry Flahive produtor do documentário interactivo *Highrise* (2009) afirma que “o crescimento do documentário interactivo abrirá milhares de possibilidades e formatos originais no modo de

⁴² TA: “Media are among the most profound technologies, and they do not disappear. Instead, media and their forms oscillate between being invisible and visible—between being windows and mirrors. When media become visible, they become mirrors, reflecting the world around them, the contexts in which they function” (Bolter e Gromala 2003, 107).

⁴³ “Digital Medium” em Murray é um meio que repousa sobre a inscrição e transmissão de informação por bits electrónicos e que é constituído pelos quatro modos representacionais que também caracterizam os ambientes digitais. São eles os modos: procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos (Glossary).

Capítulo 3:

A relação dos utilizadores com a imersividade

contar histórias, bem como redefinirá o que é uma história, qual é a audiência dessa história e qual o papel do autor dessa história” (2015).⁴⁴

As novas formas de visualização da informação e as plataformas que daí surgem permitem utilizar técnicas interactivas, envolventes e imersivas para descrever narrativas não-ficcionais; permitem alterações no formato de produção admitindo a combinação de métodos e metodologias que derivam das mais diversas áreas, bem como um tipo de audiência mais alargada e um tipo de autoria que também pode ter outro tipo de conhecimentos, que não seja só o cinema documental; e permitem a utilização de interfaces graficamente complexas, de sistemas de navegação e de técnicas de visualização de dados mais dinâmicos.

Aquilo que estas técnicas revelaram, juntamente com o facto de se aliarem à utilização de um conjunto diverso de plataformas foi a capacidade de conquistar audiências mais novas, oferecendo interfaces intuitivas e oportunidades de uma exploração personalizada de pessoa para pessoa tornando o ambiente em que se insere o documentário interactivo caracterizado pela fragmentação e abundância, dado que produzem fortes alterações no modo de ver os conteúdos, no tipo de audiência que tem acesso e se interessa pela informação, no papel que o autor passa a ter e nas novas formas de colaboração que surgem protagonizadas tanto por autores, como por colaboradores.

Para além das implicações na narrativa e na forma de integrar e conquistar a audiência, as novas formas de visualização da informação através das suas múltiplas plataformas também se têm adaptado a novos recursos. Estes traduzem-se essencialmente pela instantaneidade do meio digital fazendo com que a informação possa ser visualizada em tempo real. Ao ficarem *online* por tempo indeterminado surge a possibilidade da história continuar a ser acompanhada e a receber e tratar dados mesmo após o projecto inicial ter sido publicado auferindo-lhe a característica de persistência.⁴⁵ As novas formas de visualização da informação também permitem fazer uma busca intensa pelo passado e conduzir a informação antiga para o presente em formato de arquivo, encontrando-lhes novos significados e definições.

⁴⁴ TA: "If the growth of interactive documentary does anything, I think it will open our eyes to the hundreds of possibilities of telling stories in original ways, and re-defining what a story is, what an audience is, and what a maker is" (Flahive 2015).

⁴⁵ Para entender melhor a característica de persistência atentemos na definição de “mundo persistente” que emerge da criação de jogos *online multiplayer*. Segundo, Richard Bartle um mundo persistente “continua a existir e a desenvolver-se internamente mesmo quando não há pessoas a interagir com ele”. A persistência de um mundo pode ser subdividida em "persistência do jogo", "persistência do mundo" e "persistência de dados". A persistência de dados assegura que quaisquer dados sobre o mundo do jogo não são perdidos em caso de falha do sistema do computador. A persistência do mundo significa que o mundo continua a existir e está disponível para os jogadores quando eles querem ter acesso a eles novamente. Por fim, a persistência do jogo refere-se à persistência de eventos do jogo dentro do mundo. O critério de persistência é a característica que separa os mundos virtuais de outros tipos de jogos de vídeo (Bartle 2004). Como refere Mark W. Bell (2008), “um mundo virtual não pode ser pausado. Ele continua a existir e a funcionar depois de já não haver participantes. A persistência do mundo altera a forma como as pessoas interagem com os outros participantes e com o próprio ambiente. O participante não é mais o centro do mundo, mas um membro de uma comunidade dinâmica e de uma economia envolvente”.

Capítulo 3:

A relação dos utilizadores com a imersividade

Para além disso, o desenvolvimento dos sistemas computacionais, a integração de *chips* de rede em corpos físicos que têm permitido acompanhar e revelar padrões deixando os objectos falar por si próprios a ditar a narrativa, e também os algoritmos como forma de visualização da informação representam um importante papel no desenvolvimento de narrativas e na produção do documentário interactivo.

A imersividade como característica do documentário interactivo oferece novas e estimulantes possibilidades na visualização de informação. Ao transmitir um efeito realista reforçado e ao melhorar a compreensão e orientação espacial, que tem sido possível devido a todas as tecnologias que existem e que diferenciam o modo como se vê o próprio documentário, provoca no utilizador um forte sentimento de empatia com aquilo que está a ser representado já que parece que o transporta do seu local real para o real representado. Esta empatia que se relaciona com o conteúdo narrativo está intimamente relacionada com o conceito de simpatia, o facto de se ganhar afeição ao assunto permitindo ao utilizador agarrar-se a emoções e sensações.

O aumento de interesse nas emoções e os avanços na ciência cognitiva e na imaginação cerebral desenvolvem o conceito de simulação mental como responsável pela imersão. A simulação mental é responsável pela capacidade de construção cognitiva de cenários hipotéticos, que se traduzem na maior parte das vezes na forma de uma narrativa (Taylor e Schneider 1989). Ryan (2015), ao analisar a estética da imersão associada a uma narrativa que serve de ambiente permite encontrar três tipos de imersão narrativa – espacial, temporal e emocional. A *espacial* tem a ver com a sensação de presença através da qual o utilizador se sente corporalmente conectado com o mundo representado. A *temporal* traduz-se na experiência de suspense que os leitores apresentam mesmo quando sabem como a história acaba. A imersão *emocional* tem a ver com as reacções emocionais que o conteúdo da narrativa dita, mesmo sabendo que não é real (10). Por conseguinte, a observação da imersividade segundo uma análise da narrativa e das emoções permite perceber novas possibilidades que nascem na visualização da informação tanto a nível tecnológico como fenomenológico, sendo que o primeiro se refere às características dos sistemas digitais e o segundo ao nível do significado e do significante do mundo textual.

3.2 Mudança de paradigma na relação entre autor e utilizador

A fragmentação de ambiente protagonizada pela evolução e aparecimento das novas formas de visualização da informação modificam a relação entre autor e espectador atribuindo a este último a possibilidade de interagir com a obra, oferecendo-lhe a hipótese de criar uma

Capítulo 3:

A relação dos utilizadores com a imersividade

estrutura narrativa e definir um rumo, seleccionando os conteúdos, a ordem, e o formato em que os vê.

Nota-se, por consequência, uma mudança de paradigma na aceção de autor, já que este coloca em causa a sua autonomia e transfere para o utilizador parte da conceptualização artística, ou seja, “é posta em causa a questão da autoria, uma vez que parte dos documentários interactivos são construídos através de uma interacção participante, na qual o público cria e partilha conteúdos. Mesmo quando essa participação não se verifica, a própria interacção com o objecto fílmico pressupõe que a narrativa é fluida e personalizada para cada espectador, criada no momento de visualização” (Nogueira 2015b). O número de possibilidades narrativas multiplica-se pelo número de acessos, já que cada experiência é individual e personalizada e a narrativa final só é construída no momento do acesso. Contudo, as opções da audiência estão limitadas pelo tema e pelas possibilidades de conteúdo que são oferecidas pelo autor do documentário, e ainda que este não consiga controlar a ordem pela qual os conteúdos são visualizados ou em que formatos são visualizados, nem a narrativa final, o autor é ainda assim quem define o tema, os conteúdos disponíveis e as premissas de interacção (*Ibidem*). Por conseguinte, continua a existir um forte sentido de autoria havendo apenas uma redefinição do conceito que se torna mais abrangente e que engloba o público como um elemento fundamental no processo de criação. Brian Eno (1992) considera que qualquer trabalho interactivo está incompleto até à intervenção da audiência. O autor oferece à audiência uma obra para ser completada e mesmo sem ter o pleno poder sobre o resultado final, o autor sabe que a obra continua a reflectir o seu ponto de vista sobre o mundo, mesmo que tenha acrescentado novos conteúdos e novas opiniões externas à obra original, uma característica que é indiferenciável do género documental. As “obras abertas” passam a ser denominadas de “obras em movimento” já que possibilitam diversas intervenções pessoais, que são possibilitadas pelo autor ao nível de organização, orientação e dotadas de especificações para o desenvolvimento adequado (Eco 1989). Miguel Carvalhais (2010) afirma que “as obras abertas podem também ser denominadas por obras em progresso cuja concretização é manifestada em movimentos, lugares, dinâmicas coletivas, mas não em indivíduos tornando-se ‘arte sem assinatura’ ou arte com várias assinaturas. Mais do que obras em progresso, são obras em processo.” (233)⁴⁶

Por conseguinte, num documentário interactivo espera-se sempre que a audiência seja activa, uma vez que independentemente da forma espera-se do utilizador uma função

⁴⁶ TA: “Open works are works in progress. And they are certainly works where, as Lévy notes, the accent has shifted to progress (1997, 123). Works whose embodiment is manifested in movements, places, collective dynamics, but no longer in individuals. They are “art without a signature” or art with multiple signatures. They are, we could add, works in process, where the accent has shifted to the process” (Carvalhais 2010, 233).

Capítulo 3:

A relação dos utilizadores com a imersividade

interactiva. A função interactiva do utilizador relaciona-se com a definição que Chris Crawford faz de interactividade. O autor define interactividade como uma conversa, em que numa primeira instância se torna um processo em que dois actores ouvem, pensam e falam alternadamente. Sendo assim, a qualidade da interacção depende da qualidade com a qual os actores desempenham cada uma dessas tarefas de ouvir, pensar e falar (2003, 3). Crawford explica que se pode generalizar este conceito de conversa como um processo interactivo a qualquer interacção humana tendo atenção em usar os termos de forma metafórica (5).

São dois os principais caminhos que protagonizam a mudança de paradigma na relação existente entre autor e utilizador. O utilizador pode seguir um caminho através das possibilidades que o autor lhe dá, ou seja, aquele caminho que o autor pensa ser o mais apropriado ou o mais indicado tendo atenção ao meio que o proporciona. Contrariamente, o utilizador pode ignorar completamente o caminho que o autor lhe dá, desde que o meio utilizado o permita, sendo que aqui o autor perde, em parte, o controle da situação ficando apenas com a segurança de que qualquer que seja o resultado final o seu ponto de vista continua a estar representado.

Os conceitos de interactividade, participação e imersividade ao serem inseridos no campo do documentário formaram novas alterações nos significados que se tinha de autor e utilizador, bem como protagonizaram algumas das principais mudanças que ocorreram na relação que sempre existiu entre estes dois significantes. Não são alterações que prejudiquem o desenvolvimento da história do documentário, pelo contrário, fazem-nos entender as principais mudanças que ocorreram com o desenvolvimento dos avanços tecnológicos e principalmente com o nascimento da World Wide Web. É necessário, acima de tudo, estar atento a essas modificações e estudá-las do ponto de vista da sociedade contemporânea tendo atenção que se mudam os significados dos conceitos de autor e utilizador, em que este último se torna colaborador, abre-se a oportunidade de haverem vários tipos de colaboradores e vários tipos de co-criação.

3.3 Utilizadores como colaboradores: tipos de colaboradores e de co-criação

A evolução do documentário tradicional para o documentário interactivo alterou significativamente a forma como os utilizadores visualizam a informação. A não-linearidade da informação permitiu que o utilizador conseguisse aceder à mesma de várias maneiras diferentes e através de diversos caminhos. Ao utilizador passou a ser possível participar de

Capítulo 3:

A relação dos utilizadores com a imersividade

forma activa no acto representado, ao invés de o observar linearmente. Ao utilizador foi dada a possibilidade de se tornar colaborador.

O artigo *Mapping the Intersection of Two Cultures: Interactive Documentary and Digital Journalism* (MacArthur Foundation 2015) faz referência a três particularidades, que caracterizam a transformação que existe quando o utilizador se torna colaborador. Primeiramente há referência à colaboração como co-criação no sentido em que o utilizador consegue criar e gerar conteúdo; há também a colaboração que altera a própria história e, por consequência, a construção de significado; e, por fim, a colaboração que se dá pela partilha de experiência social e pela circulação de conteúdo. Todos estes tipos de colaboração fazem com que o utilizador se mostre mais interessado levando-o a importar-se com o acto que está representado, quer seja através da construção de significados e conteúdo, de navegação pelo tipo de ambientes e plataformas ou pela partilha de experiência e informação.

Estes tipos de colaboração permitem que se formem também diferentes tipos de colaboradores que interagem com o artefacto digital de maneiras distintas, produzindo, por isso, produtos finais que se diferenciam de utilizador para utilizador. Gaudenzi (2013) inspira-se em Aarseth (1997) e identifica quatro funções de acção do utilizador sobre a narrativa interactiva. São as:

- Função exploratória: o utilizador escolhe os caminhos que quer seguir num cenário com opções pré-determinadas;
- Função de *role-playing*: o utilizador assume responsabilidades pelas decisões estratégicas de um personagem inserido na narrativa, que é criado previamente pelo autor;
- Função configurativa: o utilizador pode criar e colaborar na narrativa;
- Função textónica: a participação do utilizador, quer seja, através de diálogos, criação ou movimentação é motivada por questões estéticas.

Além das funções que estão citadas em cima, a função interpretativa está sempre presente em qualquer acção do utilizador. Todas estas funções podem ser exercidas em simultâneo e tornam-se uma das principais características na análise de um documentário, já que os utilizadores ganham um papel activo no desenvolvimento da história e podem contribuir para a construção de uma comunidade que reforça os valores de uma democracia informada e participativa.

Capítulo 3:

A relação dos utilizadores com a imersividade

No estudo *Peeling the Onion: Layers of User Participation in Digital Narrative Texts* de Ryan (2005), os modos de participação num texto interactivo podem assumir quatro formas principais que resultam da associação entre quatro termos, "interno/externo" e "exploratório/ontológico". A primeira denomina-se "externo/exploratório" e refere-se à liberdade do utilizador escolher o seu próprio caminho narrativo entre as várias opções que tem à escolha. A segunda, "interno/exploratório", envolve o utilizador na medida em que ele está a ser integrado no acto representado. No entanto, as suas acções não alteram o fluxo narrativo. O terceiro modo denomina-se, "externo/ontológico" e aqui o utilizador torna-se o elemento mais importante de todo o sistema. Por último, no quarto modo intitulado, "interno/ontológico", o utilizador é introduzido no tempo e no espaço do acto representado. As suas acções podem alterar o fluxo narrativo e ele torna-se um participante activo. A combinação entre estes quatro termos relaciona-se com as diferentes camadas da cebola interactiva, onde nas camadas exteriores, a interactividade tende a ser exploratória, ao mesmo tempo que deve ser ontológica sobre a camada interna, sendo que o núcleo da cebola é ocupado pelo modo interno-ontológico de participação e o lado de fora da cebola é ocupado pelo modo externo-exploratório.

Desta forma, a participação do utilizador pode assumir quatro formas através das dicotomias em cima indicadas, isto é, o leitor pode existir como uma personagem (interactividade interna) ou pode apostar uma perspectiva afastada em relação à narrativa (interactividade externa). Por outro lado, as escolhas do utilizador podem ter um impacto no ambiente (interactividade ontológica) ou a participação do utilizador pode ser limitada à observação (interactividade exploratória). (Ryan 2005)

Os avanços crescentes da tecnologia levaram Eskelinen (2012) a adicionar duas variáveis às funções do utilizador criadas por Aarseth: a "user position" e a "user objective". A *user position* aplica-se às situações em que "o utilizador necessita de estar numa certa localização, de forma a se conseguir mover pela obra" (35). Já o *user objective* retrata a finalidade da intervenção do utilizador e prevê a existência de obras que proponham um desafio ou o alcançar de um objectivo por parte deste (*ibidem*).

Outro dos motivos pelos quais o utilizador enquanto colaborador toma proporções tão importantes deve-se ao facto de se poder analisar os dados e as acções que ele vai tomando e deixando para trás à medida que navega pela plataforma. Desta forma, do ponto de vista autoral, há um maior investimento no utilizador que pode ser feito de duas maneiras: testes com utilizadores e observação dos vestígios que o utilizador deixa. Os testes com utilizadores são muito comuns no espaço digital e centram-se sobretudo em estudar e perceber aquilo que faz as pessoas verem um determinado conteúdo ou clicarem numa determinada página em vez

de outra qualquer. A informação que o utilizador vai deixando à medida que navega por uma plataforma *online* é uma forma de providenciar algum *feedback* ao autor, já que podem revelar padrões de comportamento associados a um certo conteúdo ou plataforma servindo para descobrir mais sobre o próprio utilizador.

3.4 A Cultura de Convergência de Jenkins

“Bem-vindo à cultura da convergência, onde os antigos e os novos media colidem, onde o popular e os media corporativos se cruzam, onde o poder do produtor dos media e o poder do consumidor dos media interagem de formas imprevisíveis” (Jenkins 2006, 2).⁴⁷ Com esta afirmação Jenkins introduzia ao público um dos conceitos que explica as principais alterações que ocorreram nas relações entre autores, utilizadores e media.

Com o desenvolvimento dos ambientes digitais que promoveram grandes transformações sociais, culturais e económicas Jenkins (2006) começa por apresentar uma análise que contraria desde logo o pressuposto que dita a morte dos velhos media elogiando o nascimento dos novos. Para o autor, os novos media surgiram, não para terminar com os velhos ou para os substituir, mas sim para interagir com eles e reformulá-los. O conceito de convergência é abordado não apenas como fluxo de conteúdo através de múltiplos suportes, mas como uma transformação cultural, que conduz os consumidores a procurarem novas formas de obter informação, fazer ligações com os conteúdos mediáticos, para além de criarem comunidades de conhecimento e uma inteligência colectiva, denominada por cultura participativa onde autores mediáticos e consumidores participam e interagem no processo de criação de conteúdos.

Na medida em que os antigos e os novos media estão a interagir de formas bastante complexas, Jenkins aborda o conceito de convergência como um processo, uma mudança nos padrões de propriedades dos media que apresentam impacto sobretudo no modo como se consome estes mesmos media, tanto ao nível de produção como ao nível de quem vê a informação não podendo ser abordada com um mero fim tecnológico, mas sim como um profundo e intenso processo cultural.

Para explicar o fenómeno de cultura de convergência como um fluxo de conteúdos produzidos por consumidores através de várias plataformas que têm uma participação activa

⁴⁷ TA: “Welcome to convergence culture, where old and new media collide, where grassroots and corporate media intersect, where the power of the media producer and the power of the media consumer interact in unpredictable ways” (Jenkins 2006, 2).

Capítulo 3:

A relação dos utilizadores com a imersividade

no ambiente digital, o autor enumera três conceitos-chave que servem como suporte e reflexão. São eles: *convergência mediática*, *cultura participativa* e *inteligência colectiva*.

A cultura de convergência, ao produzir alterações na forma como se produz e se consome a informação, alterou em muito o consumo mediático praticado pela sociedade comum. Ao poder que o produtor tinha isoladamente, acabou por se juntar o poder do consumidor tornando o sistema um processo colectivo de trocas mútuas (Brandão 2010, 246). Jenkins introduziu o conceito de “inteligência colectiva” iniciado pelo filósofo francês, Pierre Lévy,⁴⁸ que afirmava que “ninguém sabe tudo, todos sabem alguma coisa, todo o conhecimento reside na humanidade” (Jenkins 2006, 26). Assim, na cultura de convergência definida por Jenkins, há uma predominância da inteligência colectiva, em detrimento da inteligência centrada num único indivíduo. No fundo, a *inteligência colectiva* trata a forma como o consumo se tornou um processo colectivo e interdisciplinar, podendo ser considerada como uma nova fonte de poder mediático e como um meio com grande potencial para ajudar a tornar as sociedades mais democráticas com uma perspectiva da realidade diferente daquela representada pelo produtor (Brandão 2010, 247).

O facto de os consumidores terem um papel mais activo na forma de consumir a informação ao tornarem-se facilmente produtores de conteúdos denomina a ideia-chave daquilo que Jenkins intitulou de “cultura participativa”. “Na lógica da economia afectiva, o consumidor ideal é activo, comprometido emocionalmente e faz parte de uma rede social” (2006, 20). A existência de uma cultura participativa está associada a um crescente acesso das pessoas aos meios de comunicação de massas e a quando estes começaram a exhibir espaços de opinião e comentários de leitor. Com o passar dos anos e o avanço das tecnologias, desenvolveram-se inúmeras ferramentas de participação ainda mais rápidas e eficientes que permitiram uma maior liberdade para a contribuição do indivíduo na sociedade fazendo os participantes sentirem-se importantes e interessando-se mais e melhor pelos assuntos retratados, criando múltiplas plataformas de discussão (Brandão 2010, 250).

A evolução tecnológica permitiu que qualquer indivíduo com acesso a uma ferramenta digital conseguisse produzir o seu próprio conteúdo *online* resultando numa grande abundância de partilha de informação proporcionando que os conceitos de *interactividade* e *participação* se tornassem os termos-chave na cultura de convergência de Jenkins.

⁴⁸ Pierre Lévy é um filósofo francês, que se especializa na compreensão das implicações culturais e cognitivas das tecnologias digitais e do fenómeno de inteligência colectiva humana. Ele introduziu o conceito de *inteligência colectiva* no seu livro de 1994 intitulado de *L'intelligence collective: Pour une anthropologie du cyberspace*. Segundo Lévy, a inteligência colectiva é “uma inteligência distribuída por toda a parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real e que resulta numa mobilização efectiva das competências” (2013, 28).

Capítulo 3:

A relação dos utilizadores com a imersividade

A massiva partilha de informação a que estamos sujeitos diariamente fez nascer questões que se relacionam sobretudo com as noções de qualidade, validade e veracidade dos conteúdos, assim como a importância e o valor que ganha ou perde a noção de autoria. Apesar da visão optimista de Jenkins sobre a cultura de convergência e os benefícios que protagoniza, é necessário reflectir como as novas formas de visualização da informação e o modo como estas alteram as relações entre autor e utilizador, podem mudar drasticamente a propensão como olhamos para a informação e a importância que lhe atribuímos. A interactividade e a imersividade colocaram novos significados na apresentação da informação e no consumidor desse mesmo conteúdo. Se Jenkins afirma que a cultura participativa contribui para uma sociedade mais democrática e por isso melhor informada, ao reflectirmos sobre as questões de qualidade e veracidade da informação é necessário pensar que também podemos estar sob a influência de uma cultura participativa que contribui para uma sociedade que embora democrática devido à liberdade de criação e consumismo, também possa estar mais confusa e com a necessidade de adicionar filtros que consigam *arrumar* a quantidade de informação a que se tem acesso.

No fundo, a cultura participativa permite um aumento substancial de criadores, autores e produtores e, conseqüentemente, um aumento dos próprios conteúdos atribuindo maior poder ao consumidor. Ora como afirma Brandão (2010), com o poder vêm também as responsabilidades e o facto de haver agora muitos criadores, que actuam segundo dinâmicas mais colaborativas e interactivas de modo a contribuir para a *inteligência colectiva*, há que repensar os conceitos de qualidade e autoria dos conteúdos (252). Andrew Keen (2008 cit. em Brandão 2010) é um dos autores que se revelou mais céptico em relação à cultura de convergência contrariando a ideia de que esta é um estímulo à evolução e aprendizagem e afirmando mesmo que avançamos para uma sociedade com cada vez menos literacia, devido ao facto de todos saberem um pouco sobre tudo, mas ninguém saber muito sobre nada (252).

Em jeito de conclusão, não devemos ter que tomar ou uma posição ou outra, seja a de Jenkins ou de Keen. Devemos, contudo, como fez Jenkins aproveitar os paradigmas culturais emergentes que resultam da evolução tecnológica, para estudar a sociedade contemporânea, e acima de tudo analisar a cultura participativa e todos os fenómenos que dela advêm para que possamos avaliar e validar todo o conteúdo de informação a que se tem acesso.

3.5 Sumário

A constante remediação dos media associada ao desenvolvimento de tecnologias como a Web é uma das principais características que fazem nascer um número tão alargado de

Capítulo 3:

A relação dos utilizadores com a imersividade

plataformas e, por consequência, novas formas de visualizar e ter contacto com o conteúdo informacional. São também estes avanços tecnológicos que permitem implicações tanto ao nível da forma, como do conteúdo do documentário, sendo que com a interactividade surgem diversas formas de contar histórias, novas colaborações e alterou-se o significado dos conceitos de autor e utilizador protagonizando mudanças na relação destes dois. Desta forma, surgem técnicas e recursos que, acima de tudo, conseguem a capacidade de angariar audiências novas, oferecendo interfaces mais intuitivas e oportunidades de uma exploração personalizada de utilizador para utilizador fragmentando o ambiente em que se insere o documentário interactivo. A imersividade oferece ao utilizador a sensação de presença e transmite-lhe a oportunidade de ganhar mais empatia com aquilo que está a ser representado havendo um nível mais elevado de agência.

Ao aumentar-se o nível de agência por parte do utilizador ocorrem mudanças na acepção que se fazia até então desta terminologia. O utilizador passa a poder interagir com a obra podendo alterar a estrutura narrativa ao seleccionar os conteúdos, a ordem e o formato em que os visualiza. Desta forma, torna-se colaborador, colocando em causa a autonomia do autor já que este transfere para o utilizador parte da conceptualização artística. Contudo, o autor continua a ser aquele que define o tema, os conteúdos disponíveis e as premissas de interacção continuando a existir um grande sentido de autoria, havendo apenas uma redefinição do termo que se torna mais abrangente já que engloba a audiência como um elemento fundamental do processo criativo. Ao dar a possibilidade de o utilizador interagir com a história há dois principais caminhos que ele pode percorrer. O primeiro rege-se pelo caminho que o autor acha ser o mais indicado, no segundo o utilizador segue o seu próprio caminho tornando-se mais independente.

O utilizador denominado agora por colaborador permite que se formem diferentes tipos que interagem com o produto final de maneiras distintas havendo quatro tipos de funções de acção do utilizador sobre a narrativa interactiva. São elas a função exploratória, de *role-playing*, configurativa e poética. Todos estes tipos de colaboração fazem com que o utilizador se mostre mais interessado levando-o a importar-se com o acto que está representado, quer seja através da construção de significados e conteúdo, de navegação pelo tipo de ambientes e plataformas ou pela partilha de experiência e informação.

A interactividade, imersividade, e participação deram novos significados à apresentação da informação e ao papel do utilizador e do autor desse mesmo conteúdo fazendo nascer questões que se relacionam sobretudo com a cultura de convergência e a cultura participativa e de inteligência colectiva que Jenkins (2006) discute numa das suas principais obras.

4. Análise e interpretação do documentário interactivo com os utilizadores

Este capítulo descreve a metodologia usada em todo o trabalho de campo realizado. A investigação aborda as propriedades do documentário interactivo e a sua influência na participação e interactividade com o utilizador. Através da taxonomia desenvolvida anteriormente, quis-se estudar as alterações ao nível da compreensão do utilizador e os novos modos de experienciar o documentário interactivo. Deste modo, pretendemos explicitar as características da metodologia de investigação utilizada e os respectivos instrumentos de recolha de dados, para depois descrever todo o processo de implementação deste mesmo estudo, a selecção e as características da amostra, particularmente aclarando o documentário interactivo escolhido para estudo de caso.

4.1 Descrição da metodologia

Esta investigação foi desenvolvida através de uma metodologia de investigação de tipo qualitativo e baseada no paradigma Investigação-Acção devido a vários factores:

- Por ser a mais adequada às nossas hipóteses, ou quase-hipóteses de investigação, nomeadamente no que se refere ao processo de compreender o significado das alterações que as mudanças na interacção e no grau de participação estimulam ao nível da percepção do utilizador do documentário interactivo;
- Por a generalização dos resultados não ser particularmente importante, já que o enfoque do nosso estudo está, principalmente, em entender os novos modos de experienciar o documentário interactivo como auto-organizado, autónomo e em

Capítulo 4:

Análise e interpretação do documentário interactivo com os utilizadores

relação constante e estruturada com o ambiente e os elementos que fazem parte desse ambiente;

- Por ser uma metodologia muito baseada no estudo de campo e na análise sistemática de dados observados e, por isso, favorecer e ser bastante adequada nas ciências sociais;
- Por prever um processo em que o investigador se pode envolver com a amostra do estudo, havendo por parte do investigador uma vontade de conhecer os sujeitos da investigação de uma forma qualitativa, na tentativa de validar previamente todos os critérios estipulados anteriormente.

4.1.1 Investigação-Acção

A metodologia qualitativa do tipo Investigação-Acção (I-A) é “um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma acção ou com a resolução de um problema colectivo e no qual os investigadores e os participantes representativos da situação ou problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo” (Thiollent 2002). Como está direccionado para a resolução de problemas da vida real em que maior parte das vezes os investigadores participam directamente nos problemas investigados, exige uma relação de confiança e de adaptação entre os investigadores e as pessoas intervenientes na acção investigada. A I-A é uma metodologia de pesquisa activa que impõe “que as pessoas implicadas tenham algo a dizer e a fazer. Não se trata de um simples levantamento de dados ou de relatórios a serem arquivados. Com a I-A os investigadores pretendem desempenhar um papel activo na própria realidade dos factos observados” (2002) e muitas vezes contribuir para a própria alteração dessa mesma realidade.

Não sendo muito habitual, ou até impossível, como pensam alguns autores, a formulação de hipóteses neste tipo de investigação, Thiollent refere que em sua substituição devem existir instruções ou directrizes (quase-hipóteses) relativas ao modo de encarar os problemas identificados na situação investigada. “A formulação de hipóteses (ou quase-hipóteses) permite ao investigador organizar o raciocínio estabelecendo *pontes* entre as ideias gerais e as comprovações por meio da observação directa”. Um problema que geralmente se aplica a este tipo de investigação é que nem sempre é possível generalizar os resultados da investigação, na medida em que no processo é dado um grande espaço aos raciocínios informais e argumentativos. No entanto, como nos refere Thiollent, “uma generalização pode ser progressivamente elaborada a partir da discussão dos resultados de várias pesquisas organizadas em locais ou situações diferentes.” Entre os objectivos de conhecimento potencialmente

alcançáveis com a Investigação-Acção temos a recolha de informação original acerca de situações ou de actores em movimento, bem como a concretização de conhecimentos teóricos, obtida através do diálogo entre o investigador e a amostra da investigação.

4.1.2 Instrumentos de Recolha de Dados Qualitativos

Segundo Bogdan e Biklen (1994) a metodologia qualitativa apresenta quatro características, sendo que nem todas elas têm que estar necessariamente presentes em todas as investigações. Por conseguinte:

- Na investigação qualitativa a fonte directa de dados é o ambiente natural, constituindo o investigador o instrumento principal. Os investigadores qualitativos têm uma particular preocupação com o contexto de investigação, por isso o principal instrumento de recolha de dados é a observação. Quando os dados são obtidos por outros meios (entrevista, questionário, fotografia ou vídeo) são revistos e analisados pelo investigador, sendo o entendimento que este tem deles o instrumento-chave de análise;
- A investigação qualitativa é descritiva. O investigador qualitativo tenta analisar os dados em toda a sua riqueza, respeitando tanto quanto possível, a forma em que estes foram registados ou transcritos, abordando a situação de investigação de forma minuciosa. Os dados recolhidos são em forma de palavras e imagens e podem incluir transcrições de entrevistas, notas de campo, fotografia, vídeos, documentos pessoais ou outros registos oficiais;
- Os investigadores interessam-se tanto pelo processo, como pelos resultados ou produtos. Interessa aos investigadores qualitativos procurar no campo de investigação as razões porque determinadas coisas acontecem, mais do que providenciar soluções. As possíveis soluções acabam por resultar muitas vezes da própria intervenção directa do investigador participante, que metodologicamente recolheu dados, que lhe permitiram entender profundamente a situação investigada e por vezes alterá-la;
- Os investigadores qualitativos tendem a analisar os seus dados de forma indutiva, ou seja, não recolhem dados ou provas com o objectivo de confirmar ou anular hipóteses construídas previamente. Pelo contrário, as abstracções são construídas à medida que os dados particulares que foram recolhidos se vão agrupando.

Capítulo 4:

Análise e interpretação do documentário interactivo com os utilizadores

Também na abordagem qualitativa o significado é de extrema importância. Os investigadores qualitativos estão continuamente a questionar os sujeitos de investigação, com o objectivo de perceber aquilo que eles experimentam, o modo como eles interpretam as suas experiências e o modo como eles próprios estruturam o mundo social em que vivem. Os instrumentos mais frequentes na metodologia qualitativa são a observação directa, a entrevista, o inquérito por questionário, a fotografia e variados tipos de documentos.

Nesta investigação pretendemos optar pelo questionário, pela entrevista e pela observação directa adjacente a todas as fases, por forma a obter algumas informações prévias e importantes de que necessitávamos sobre a relação dos sujeitos da amostra com o documentário interactivo.

Segundo Bogdan e Biklen (1994) existem dois tipos de observadores. São eles: o observador completo que é aquele que vê a situação de investigação como que “através de um espelho”, não intervindo na acção e limitando-se a registar os dados observados; e o observador participante que pelo contrário encontra-se no centro dos problemas, interagindo com a situação e os sujeitos investigados. O tipo de observação utilizado neste estudo foi a observação participante. Como observadores participantes tentamos ser discretos, não assumindo claramente a nossa posição de investigador, mas sim interagindo com os sujeitos da amostra de forma equilibrada e seguindo sempre o objectivo da investigação.

A entrevista destina-se a recolher dados descritivos na linguagem do próprio sujeito, permitindo ao investigador desenvolver intuitivamente uma ideia sobre a maneira como os sujeitos interpretam aspectos do mundo (1994). Existem três tipos de entrevista em termos de grau de estruturação: as estruturadas, as semiestruturadas e as não estruturadas. Durante esta investigação optamos pelo tipo de entrevista semiestruturada. As entrevistas foram realizadas no decorrer da investigação e destinaram-se a obter algumas conclusões e reflexões gerais relativamente aos problemas sobre os quais nos propusemos investigar. As entrevistas foram presenciais, gravadas em voz e posteriormente transcritas. Antes das entrevistas preparamos algumas perguntas-chave que queremos ver respondidas por cada um dos entrevistados. Contudo, essas perguntas destinaram-se mais a orientar a discussão do que propriamente a limitar as reflexões ou as conclusões que os entrevistados nos queiram revelar.

A utilização do questionário, não sendo propriamente uma metodologia qualitativa, é particularmente útil quando queremos entender o que as pessoas sabem sobre uma determinada área ou assunto, sendo que se revelou bastante útil para esta investigação na tentativa de compreender qual é a relação prévia que existe entre o sujeito da amostra e o objecto em estudo. Através do questionário obtiveram-se respostas concretas e rápidas sobre, por exemplo, se já existiu o contacto prévio com os documentários interactivos e qual é a análise que a amostra fez do documentário interactivo. Desta forma, realizou-se um questionário que simultaneamente

apresentou respostas fechadas e muito poucas respostas abertas, questões mais objectivas ou abrindo possibilidades de interpretação noutras.

4.2 Caso de estudo - *Do Not Track*

Do Not Track (Gaylor 2015) é uma série de episódios interactivos e personalizados que abordam a privacidade na Internet. Cada um dos sete episódios retrata um aspecto diferente de como a Internet é cada vez mais um espaço onde os movimentos e as identidades dos utilizadores são registadas e monitorizadas. Ao explorar o rastreamento sobre os dados que cada utilizador vai deixando para trás à medida que vai navegando online, quer seja pelos seus dispositivos móveis ou redes sociais, o *Do Not Track* procura informar o público sobre estes mesmos métodos e ferramentas de rastreamento, ajudando-os a tomar medidas com o fim de assegurar a sua privacidade *online*.

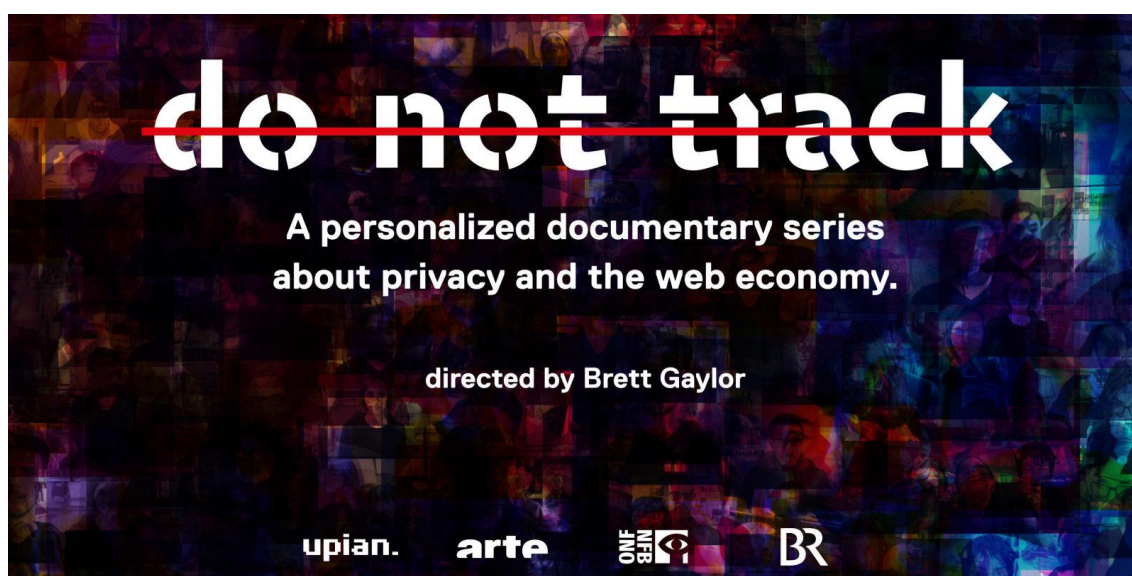


Fig. 6: Do Not Track - Introdução⁴⁹

A escolha deste documentário prende-se à necessidade de focarmos esta investigação com um tipo de documentário interactivo que leve os utilizadores a participar e a interagir com o artefacto digital, sendo que a relação entre autor, media e utilizador é alta. Desta forma, é possível analisar as alterações ao nível de interacção e grau de participação contribuindo para a visão do nível de agência que também se torna elevado. O *Do Not Track* é também

⁴⁹ Disponível em: <http://pop.h-cdn.co/assets/15/16/1600x800/landscape-1429127312-donottrack.jpg>

Capítulo 4:

Análise e interpretação do documentário interactivo com os utilizadores

personalizável, sendo diferente de utilizador para utilizador. Por outro lado, o tema da privacidade *online* é um assunto muito recorrente na nossa sociedade actual, sendo que por essa razão tinha mais probabilidades de ser estimulante e interessante para a amostra em questão.

A visualização do *Do Not Track* inicia-se com um vídeo introdutório que nos fala sobre as rotinas do dia-a-dia, sendo que uma dessas rotinas é estar *online* e ver e partilhar informação sobre o mundo. A primeira interacção ocorre quando pergunta ao utilizador o *site* que ele utiliza para visualizar notícias. A partir daí, o mote está lançado. Antes disso, o documentário já conseguiu calcular a localização do utilizador, o tempo meteorológico que está no local e através de que dispositivo se está a ver o documentário.

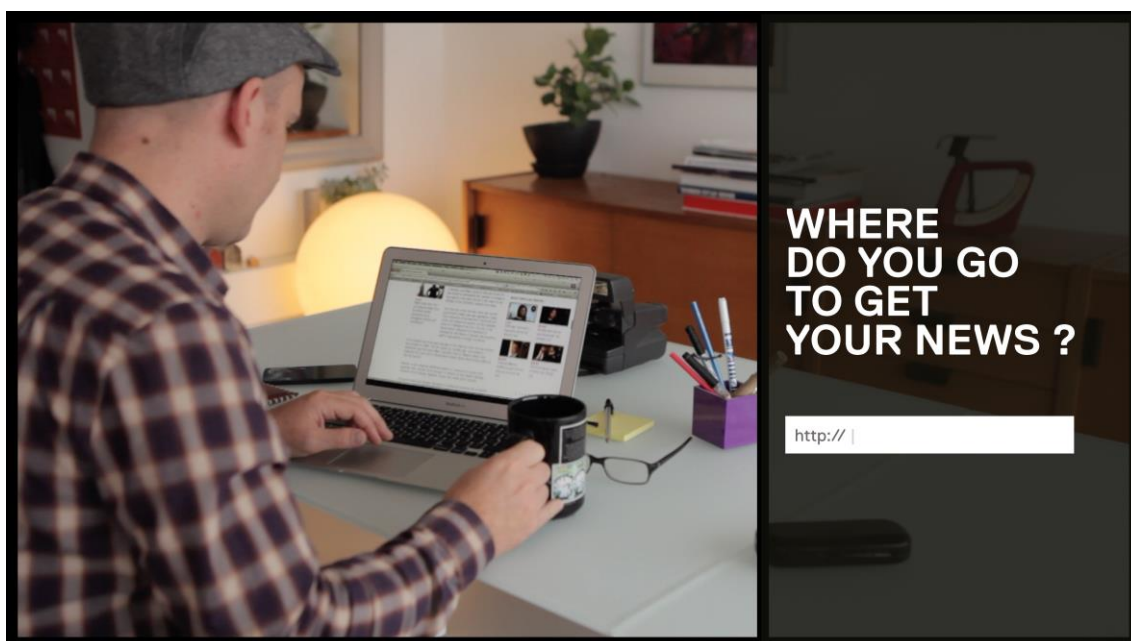


Fig. 7: Do Not Track – Interacção com o utilizador. Este tem que colocar o URL que usa para ver notícias. A partir daqui são explicados o que são os trackers.⁵⁰

De seguida pede acesso ao site onde se vai quando se quer perder tempo, para depois nos explicar que há uma quantidade de informação que é partilhada e seguida sem os utilizadores sequer terem noção dessa partilha e que há toda uma indústria por trás da informação que partilhamos *online*. Através de entrevistas é explicado o que são os *trackers* e os *cookies* que estão presentes em quase todas as páginas *online* que visitamos. As explicações são feitas em modo rápido, criativo, mostrando imagens em simultâneo na mesma tela, com animações e repetições. Chegou-se ao ponto em que se fala da política do Facebook e de como o perfil que o

⁵⁰ Disponível em: http://i-docs.org/wp-content/uploads/2015/04/Donottrack_E1_@Brett_FormNews.png

Capítulo 4:

Análise e interpretação do documentário interactivo com os utilizadores

utilizador apresenta contribui para determinar vários aspectos pessoais sobre esse indivíduo, tornando-se muitas vezes certo naquilo que mostra e diz. Aqui a barreira já foi ultrapassada, o documentário mexe com a perspectiva do utilizador que vê informações suas a aparecerem de forma solta no ecrã.

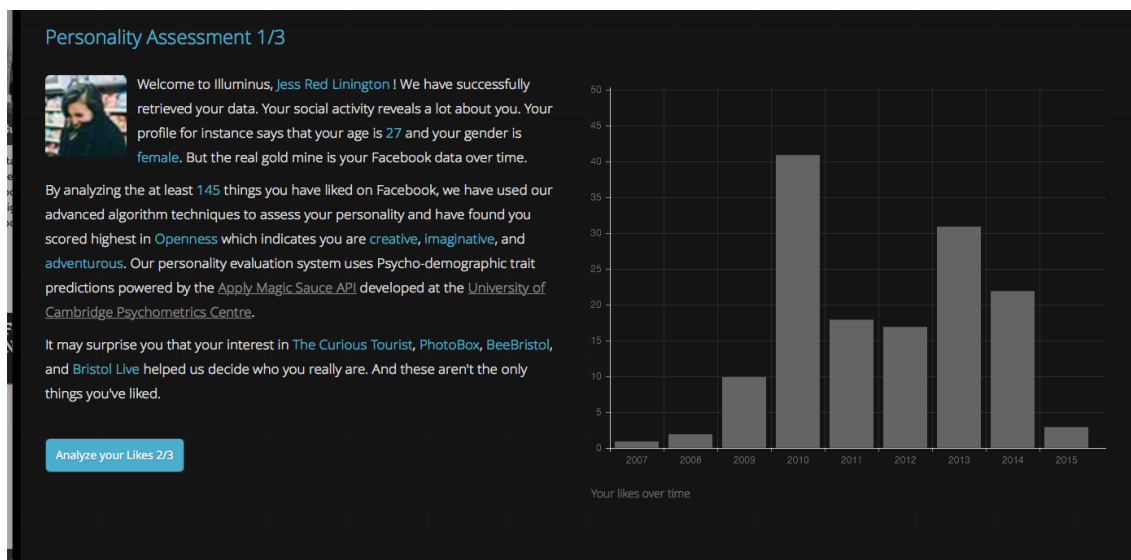


Fig. 8: Do Not Track – “Personality Assessment” – É criado um perfil com algumas características da personalidade do utilizador, de acordo com os ‘gostos’ do facebook.⁵¹

O documentário continua episódio atrás de episódio sempre com um ritmo avançado, as mesmas mudanças nas imagens, os vídeos de animação introdutórios, as entrevistas que nos alertam para o que está a acontecer. Funciona como um espelho dos utilizadores que ao entregarem-lhe informação pessoal vêem os seus dados servirem como alerta de um futuro que nada terá de democrático se se deixar que as coisas continuem assim, sem qualquer protecção da vida pessoal.

O *Do Not Track* apresenta-se sob a forma de múltiplas narrativas em que cada episódio pode ser considerado um sistema fechado, na medida que oferece uma estrutura muito parecida com a estrutura narrativa do documentário linear, isto é, oferece um arco narrativo que se desenvolve, apresenta um clímax e um desfecho ou conclusão, para continuar no episódio seguinte com a mesma estrutura, e assim por diante. O autor tem um papel determinante, pois vai dando ao utilizador certos padrões e certos pontos de referência que permitem à audiência desenvolver os seus caminhos personalizados e criar um sentimento de aleatoriedade,

⁵¹ Disponível em: <http://i-docs.org/wp-content/uploads/2015/04/Screen-Shot-2015-04-29-at-11.59.16.png>

Capítulo 4:

Análise e interpretação do documentário interactivo com os utilizadores

permitindo-lhes chegar ao resultado e objectivo final do documentário com a ideia que o autor queria passar, isto é, com o seu ponto de vista autoral bem definido. É através das várias possibilidades de interacção que o autor lhes vai dando, que os utilizadores avançam na narrativa. Estas interacções que funcionam como sinais, desencadeiam respostas que permitem a atribuição de significados às várias coisas que vão acontecendo e que despoletam uma estratégia colaborativa e de *engagement* nos utilizadores havendo a possibilidade e oportunidade para mudança de pensamentos e de acção relativamente à forma como se usa a Internet.

De acordo com Ryan (2005), este documentário, possibilita um tipo de interactividade nível três já que a participação do utilizador é interna e pode-se tornar, ao mesmo tempo, exploratória e ontológica, ou seja, as escolhas do utilizador podem afectar o percurso da narrativa ou então ele participar de uma forma apenas observacional, respectivamente. Contudo, tem também presente o nível quatro já que parte da narrativa é gerada em tempo real a partir de dados provenientes do sistema, bem como do utilizador alterando o fluxo narrativo e tornando-o um participante activo.

4.3 Selecção e características da amostra

Esta investigação interpreta as actividades que decorrem, de forma a reconhecer as acções principais e secundárias referentes à pesquisa. Assim, escolheu-se uma amostra em que fosse possível avaliar o que estava a acontecer, de que modo estava a acontecer e o que é que contribuía para esses mesmos acontecimentos.

Assim, a amostra desta investigação é dividida em três partes.

A primeira parte é constituída por um conjunto de 17 estudantes do primeiro ano da licenciatura em Design de Comunicação da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto a frequentar a unidade curricular de História e Teoria da Comunicação. Têm idades compreendidas entre os 18 e os 25 anos, sendo que 11 eram do sexo feminino e 5 do sexo masculino. Dos 17 sujeitos, apenas 3 afirmaram ter um contacto anterior com o género documentário interactivo, sendo fácil perceber que é uma amostra maioritariamente caracterizada por não ter envolvimento, isto é, nunca ter tido experiências anteriores com o documentário interactivo e por isso, não serem grandes conhecedores das características que formam a interactividade no documentário, bem como as mudanças que ocorrem na aceção do significado de autor e espectador.

Já a segunda parte da amostra é formada por um conjunto de investigadores da área do documentário interactivo e da produção audiovisual. Patrícia Nogueira é estudante do programa de doutoramento em Media Digitais e a sua investigação tem como objectivo compreender a audiência no documentário interactivo. Soraia Ferreira, é docente na Universidade do Porto

Capítulo 4:

Análise e interpretação do documentário interactivo com os utilizadores

transmitindo os seus conhecimentos acerca de documentário e de *transmedia storytelling*, área na qual também é investigadora. A participação destes investigadores neste estudo quer cobrir algumas falhas que encontramos com a primeira amostra por não ter qualquer conhecimento do documentário interactivo. Desta forma, tornou-se eminente ter contacto e dados extraídos de sujeitos que conhecem o meio do documentário interactivo e que podem abordar as principais diferenças entre documentário tradicional e documentário interactivo, da evolução e da definição deste último, bem como da contextualização de autor e utilizador neste novo meio.

Numa última parte da investigação, estabeleceu-se contacto com sujeitos proficientes na área do documentário tradicional na tentativa de estabelecer um paralelo entre os dados retirados das entrevistas com os investigadores da área do documentário interactivo e os dados extraídos destas novas entrevistas. Vítor Almeida, docente da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto leciona unidades curriculares de vídeo, imagem e animação. Daniel Brandão é designer gráfico e desenvolveu um trabalho prático na área do documentário participativo – Museu do Resgate – no âmbito do seu doutoramento em Media Digitais. Tiago Dias dos Santos, é responsável pelo serviço educativo do festival *Porto Post Doc*.⁵²

4.4 Análise e resultados

Por ser uma investigação que quer analisar os novos modos de experienciar o documentário interactivo, assim como a relação dos utilizadores com este género, o estudo decorreu em contexto de sala de aula de forma a se conseguir observar de um modo directo a relação da amostra com o objecto de estudo. Depois de uma breve apresentação em que se explicou o assunto desta dissertação, as características gerais que compõe e qualificam o documentário interactivo, bem como uma breve descrição do documentário interactivo que iria ser visualizado foi dado aos sujeitos da amostra o link do *Do Not Track* e pedido que observassem três dos sete episódios que constituem o documentário. De uma forma geral, a visualização do documentário correu bem, pelo que todos os estudantes conseguiram experienciar os três episódios no tempo que lhes tinha sido estipulado.

Depois da visualização dos episódios foi pedido aos estudantes que se dividissem em duas metades para a realização de um debate que colocou em discussão o documentário tradicional *versus* o documentário interactivo, ou seja, o que é que significam e porquê que importam, sendo que a metade da turma era pedido para enunciar três vantagens do documentário tradicional e a outra metade enumerar três vantagens do documentário interactivo. Informamos

⁵² O Porto Post Doc é uma associação na cidade do Porto, que se reuniu com o objectivo de dinamizar o cinema documental contemporâneo na cidade.

Capítulo 4:

Análise e interpretação do documentário interactivo com os utilizadores

os sujeitos da amostra que tinham 20 minutos para preparar o debate sendo dado aos estudantes uma premissa inicial para começarem. Por um lado, o documentário tradicional como uma forma criativa de tratar a actualidade, misturando de forma cinematográfica a realidade em si com a experiência e a visão do autor do documentário e, por outro lado, o documentário interactivo não deve repetir as convenções do tradicional oferecendo o seu próprio modo válido e criativo de mostrar a realidade permitindo às pessoas explorarem e contribuírem para a compreensão do mundo. Durante os 20 minutos de preparação do debate, houve um acompanhamento onde se iam colocando algumas questões e respondendo a dúvidas dos estudantes. De seguida, o grupo do documentário tradicional apresentou os seus argumentos, o grupo do documentário interactivo contra-argumentou e o primeiro grupo deu a sua resposta final, sendo feita depois a argumentação contrária.

A amostra reagiu de forma interessada, começando a discutir e a trocar ideias. Havia muitas dúvidas iniciais relativamente ao tema em questão já que os estudantes nunca ou quase nunca tinham tido contacto com o documentário interactivo e queriam muito conhecer mais exemplos, para que pudessem falar deste com mais acuidade. Embora tenham problematizado bastante inicialmente, conseguiram depois chegar a respostas e contribuir com boas ideias partilhando várias experiências pessoais e estabelecendo conhecimentos paralelos com práticas anteriores. De uma forma geral, os estudantes mostraram-se empenhados e interessados havendo uma argumentação boa e uma contra-argumentação muito rápida. A resposta final de cada grupo sintetizou todos os seus argumentos, definindo os seus pontos de vista maiores.

Na conclusão da sessão foi dado aos estudantes um questionário através do *Google Forms* constituído maioritariamente por questões fechadas e dividido em três secções. Na primeira secção apresentavam-se questões relacionadas com o foro pessoal e questões de conhecimento base acerca do assunto em questão – o documentário interactivo. Na secção 2 tinham lugar todas as questões relacionadas com a visualização do documentário *Do Not Track*, que pretendiam perceber a influência que o meio tem na forma de entender o acto representado, bem como o papel que o utilizador recebe e as novas possibilidades que ele traz ao documentário interactivo. Por fim, na secção 3 quis-se avaliar a opinião acerca da navegabilidade, usabilidade e conteúdos do *Do Not Track*, sendo o principal objectivo analisar se foi fácil para os sujeitos utilizar e perceber o documentário interactivo em questão.

Durante o debate ocorrido, foi simples perceber que existe o entendimento geral de que:

- quando a pessoa participa no documentário, há uma maior sensibilização, havendo depois a referência ao conceito de empatia;

Capítulo 4:

Análise e interpretação do documentário interactivo com os utilizadores

- os sujeitos da amostra afirmavam que era muito mais fácil relacionarem-se com o tema do documentário e sentir um maior afecto por poderem participar e interagir com ele;
- o documentário interactivo é mais fácil de ser achado interessante e benéfico porque pode-se saltar as partes que não interessam dirigindo-se a um público mais específico;
- a amostra começa a denominar o espectador de interactor afirmando que o documentário interactivo tem o poder de o estimular e o obrigar a participar na acção.

Por outro lado, os sujeitos que defendiam o documentário tradicional afirmavam que:

- como a narrativa do documentário interactivo não é contínua havia maior facilidade por parte do espectador em perder-se, pelo facto de poder escolher várias opções e caminhos diferentes;
- o documentário interactivo não é uma experiência colectiva, pelo que não permite que haja um debate do domínio público;
- nem todas as pessoas estão receptivas à interacção, havendo uma maior desconcentração porque há mais informação a chegar ao ecrã e mais coisas a acontecer ao mesmo tempo.

Na análise do questionário:

- treze dos dezassete sujeitos pensam em pesquisar sobre os assuntos abordados no documentário *Do Not Track* e concordam que este terá algum impacto na gestão da sua vida *online*;
- a maior parte da amostra declara que as plataformas respondem em tempo real às acções do utilizador, que a acção pode ser interrompida em qualquer altura e que as respostas às suas acções não são formatadas;
- apenas três sujeitos acreditam que o documentário interactivo é constituído por comportamentos fixos;
- a amostra atesta que o documentário interactivo não se restringe à visão do autor e acreditam que o autor do documentário é um facilitador que dá acesso ao conteúdo e que o guia por um conjunto de opções pré-determinadas, bem como um activador que acciona no utilizador a partilha de conteúdo;

Capítulo 4:

Análise e interpretação do documentário interactivo com os utilizadores

- ao denominarem o espectador de “interactor”, a amostra garante que a sua função é sempre participativa, para só depois ser exploratória – o utilizador decide qual o caminho que quer seguir dentro das opções pré-configuradas – e também, protagonista, ou seja, o interactor assume a responsabilidade estratégica de um personagem dentro do acto representado;
- para nove sujeitos o nível de agência do documentário é alto, para cinco intermédio e para três baixo;
- nenhum dos sujeitos sentiu que o nível de agência, definido como um conjunto de acções levados a cabo pelo utilizador e que são desencadeadas por um ambiente altamente interactivo, fosse muito alto;
- a amostra concorda que o documentário é personalizável às preferências e necessidades de cada utilizador, no entanto não sentiam que o percurso e a narrativa do documentário pudessem ser alterados se as interacções e as respostas deles fossem diferentes, constituindo aqui uma das grandes dicotomias desta análise;
- assim como o nível de agência é considerado alto, também a relação entre autor, media e utilizador é considerada alta;
- quinze dos sujeitos inquiridos concordam que um documentário interactivo tem um poder transformacional na formação de uma melhor compreensão e de um melhor papel sobre o mundo;
- para a amostra, a relação entre utilizador interactivo e qualquer artefacto digital é recíproca e activa, sendo identificado o modo participativo de Murray (2012), para de seguida ser reconhecido o modo espacial que contribui legalmente para o sentimento de imersão no utilizador.⁵³

As principais dificuldades percebidas através da observação directa do debate e da análise do questionário centraram-se no entendimento do conceito de interactividade, em que o tema do documentário era o único factor de decisão se um documentário podia ou não ser interactivo, ou seja, neste caso, se o *Do Not Track* não abordasse a questão da privacidade *online* e não funcionasse como um espelho do utilizador que utiliza os seus dados pessoais para ir construindo a narrativa, o documentário já não poderia ser interactivo. Outro dos problemas é que embora o documentário e a relação do utilizador com o documentário seja sempre, em

⁵³ Consultar anexo B.2 – Questionário Respostas

Capítulo 4:

Análise e interpretação do documentário interactivo com os utilizadores

primeiro lugar, participativa, essa participação está relacionada com a possibilidade de participação do corpo não havendo nenhuma referência ao trabalho cognitivo que é originado em todas as acções levadas a cabo pelo utilizador. Para além disso, a amostra pensa que a narrativa não pode ser alterada havendo a existência de comportamentos fixos e imutáveis.

Depois de analisados os dados retirados do questionário dado aos estudantes e da observação directa do debate e de toda a sessão chegamos à conclusão que necessitávamos de dados de uma amostra que conhecesse a composição formal do documentário interactivo e que nos conseguisse falar abertamente sobre o papel que os utilizadores ganham e as novas possibilidades que eles trazem ao género em questão. Para isso, foram marcadas entrevistas presenciais com sujeitos, caracterizados por serem investigadores na área do documentário e da produção audiovisual. As entrevistas tiveram a duração de 20 a 40 minutos e decorreram de forma aberta, ou seja, embora houvesse um conjunto de questões estruturadas previamente, nem todas essas questões foram colocadas já que iam surgindo novas perguntas de acordo com o conteúdo dito pelos entrevistados.

As duas primeiras entrevistas decorreram com investigadoras da área do documentário interactivo, a Patrícia Nogueira e a Soraia Ferreira.⁵⁴ Começamos por abordar a passagem do documentário tradicional para o documentário interactivo em que era discutido se teria havido uma evolução natural nesta transição. Depois, passámos a conversar sobre a definição e as características do documentário interactivo, para depois abordar o conceito de interactividade, o novo papel do autor e as novas funções do utilizador, bem como as alterações na compreensão deste último sobre o acto representado, a culminar numa discussão sobre o conceito de empatia, isto é, se por ser interactivo e participativo há uma maior empatia com o assunto em questão. Houve também a abordagem da estrutura narrativa discutindo-se se assenta nos mesmos pressupostos da narrativa do documentário linear ou não e das estratégias de imersão no género documentário.

Com estas entrevistas pretendia-se a obtenção de dados e opiniões mais vincadas e certas sobre aquilo que é o documentário interactivo e porque é que é tão importante falar e discutir sobre ele. O que é que ele significa neste panorama dos meios digitais, as contribuições que pode ter no funcionamento da sociedade, nomeadamente ao dar acesso ao público de participação e interacção sobre um determinado assunto.

Ao abordarmos a definição de documentário interactivo, ambas as investigadoras afirmaram que o documentário interactivo é uma captação da realidade pelo ponto de vista de quem o filmou, ou seja, tem que haver sempre um ponto de vista muito bem definido e, ao mesmo tempo, necessita de abrir a narrativa para permitir que exista um diálogo entre a

⁵⁴ Consultar anexo C.1 e C.2, respectivamente.

Capítulo 4:

Análise e interpretação do documentário interactivo com os utilizadores

audiência e a obra, sendo que o documentário só avança se o utilizador que está a ver o documentário tomar acção participativa. Porém, para as duas investigadoras está bem ciente de que a história continua a ser o elemento mais importante sendo que vem sempre em primeiro lugar, deve ser pensada primordialmente. O documentário interactivo é visto como uma tendência da sociedade moderna e pode ser visualizado como uma evolução natural do documentário tradicional devido à evolução tecnológica. No entanto, vai haver sempre espaço para que existam documentários tradicionais e documentários interactivos.

Quando discutimos o papel do autor e utilizador na nova concepção do documentário interactivo, percebe-se que existe uma grande dicotomia, isto é, sendo certo que o autor perde parte da autonomia quando está a criar um documentário interactivo, ao mesmo tempo quase todas as opções pelas quais o utilizador pode navegar são previstas pelo autor. Esta dicotomia salvaguarda a posição do autor já que demonstra que o ponto de vista dele está sempre lá, e torna o género documentário, interactivo, já que necessita do utilizador para que a narrativa avance. Foi também discutido que a forma como é usada a interactividade é diferente de documentário para documentário e por isso, é possível que as escolhas do autor no modo de tornar o documentário interactivo sejam uma nova forma de ele representar o seu ponto de vista. Aclarando a ideia, e de forma correlacional, enquanto que no documentário tradicional a criatividade usada no processo de edição e montagem pode ser considerada um importante índice de autoria, no documentário interactivo o carácter autoral pode ser apresentado através da forma como ele usa a interactividade no seu documentário, ou seja, os dispositivos que usa, a forma como medeia e o modo como decide mostrá-la.

A definição de documentário interactivo abrange o conceito de audiência ou utilizador. Assim, é garantido que para além do autor, tem que haver sempre um utilizador e que a este é dada a possibilidade de participar e interagir com a obra. Os efeitos de participação da audiência vão desde ela experimentar algumas ligações, mas não avançar muito mais do que isso, até às consequências da própria audiência contribuir com conteúdos, passando pela própria subversão daquilo que era o objectivo da obra, contribuindo com visões e ideias que não estavam inicialmente pensadas. Patrícia Nogueira, que se encontra a trabalhar com o *National Film Board of Canada* (NFBC) diz-nos:

Através do Google Analytics, o NFBC consegue medir quantos utilizadores entram, quanto tempo é que estão na obra, que caminhos é que percorrem, como é que utilizam o documentário. São dados que são meramente estatísticos e aquilo que se compreende é que existe uma taxa de desistência enorme logo à entrada. Estamos a falar em alguns casos de uma taxa de 70%, as pessoas entram e saem imediatamente. Não se sabe se será porque as pessoas chegaram lá por engano ou porque não sabiam para o que iam. Eu acho que em

Capítulo 4:

Análise e interpretação do documentário interactivo com os utilizadores

muitos casos e eu vejo isso pela minha utilização e pelas pessoas com quem falo à minha volta, que eu entro, guardo o link para ver depois, e regresso mais tarde. Nas obras deles, também existe uma tendência para as pessoas regressarem, e essas pessoas que regressam ficam sempre mais tempo, visitam mais páginas, envolvem-se mais do que aquelas que vão pela primeira vez, por isso eu acho que essa enorme taxa de desistência não tem só a ver com as obras deles e é comum a toda a Internet, porque nós deparamo-nos com muitas coisas que não estávamos à procura e que nem sempre nos interessam, e acho que tem a ver com isso. (Consultar anexo C.1)

Quando se discute a compreensão do utilizador sobre o acto representado, as entrevistadas afirmam que tem que haver sempre alterações ao nível da compreensão do utilizador no documentário interactivo, porque este tem sempre uma envolvimento diferente fazendo as escolhas e percorrendo o caminho de acordo com os seus valores pessoais. É desta forma que se abrem inúmeras possibilidades, as que o autor previamente definiu e todas aquelas que o autor não definiu e que o utilizador consegue encorajar.

A questão da empatia tem a ver com experiências anteriores, constituindo uma questão muito relativa. De um modo geral, as pessoas não são todas iguais e há pessoas que não estão vocacionadas para interagir e ver documentários interactivos. Para estas pessoas o documentário tradicional é muito mais imersivo do que estar a interagir e, portanto, o sentido de imersão ou a experiência está intimamente relacionada com aquilo que os utilizadores já experienciaram e pode muitas vezes não ser sentida quando é pedido ao utilizador que interaja e que actue para com o documentário, já que é aqui que o utilizador ‘acorda’ e ganha noção de que continua no mundo real e que não está em plena viagem pelo mundo representado.

Vítor Almeida, docente da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto em disciplinas de vídeo e imagem, foi um dos entrevistados da área do documentário tradicional e também aborda bastante a questão da predisposição que diz, que na teoria está ligada com a sensação de imersão do objecto afirmando que “ver um objecto do princípio ao fim sem agir sobre ele é diferente de ver o objecto e interromper a visão. Ao interromper, embora se possa recomeçar, há uma relação e exposição diferente e estamos constantemente a interromper o estado de imersão” (consultar anexo C.3). Deste modo, define o documentário como a ideia de criação de um olhar sobre uma determinada realidade, em que o mais tradicional se desenrola no ecrã e o espectador não toca nele, sendo que o objecto é originalmente construído para ser visto em grupo. Já o documentário interactivo tem muito a ver “com o experimentar, o sentir, o visualizar e o interagir e apresenta uma componente individual, que curiosamente se encontra na origem do cinema” (*ibidem*). Outro dado interessante é que se afirmamos veemente que uma das características que diferencia o documentário interactivo do documentário tradicional é a não-

Capítulo 4:

Análise e interpretação do documentário interactivo com os utilizadores

linearidade, Almeida afirma que o documentário tradicional não tem que ser linear, porque também neste tipo de objectos ocorrem manipulações, a única diferença é que não é o espectador que consegue manipular os conteúdos. A percepção do utilizador apresenta diferenças na medida em que tem que ver com a sobreposição e justaposição de funcionalidades, sendo que o estado de envolvimento emocional e intelectual vai-se construindo de acordo com as características geracionais, sociais e culturais que são intrínsecas a qualquer pessoa.

Daniel Brandão, doutorado em Media Digitais desenvolveu a sua investigação na área do documentário participativo e também partilha que a relação da empatia com o assunto retratado depende do perfil do utilizador, da disponibilidade de tempo, da capacidade de concentração e do interesse no próprio tema, afirmando que a ideia de imersão está intimamente relacionada com a metáfora do acto de mergulhar e consequentemente voltar à tona, estando também ligada à concentração sobre o assunto por absorção de todos os sentidos sensoriais. O documentário tradicional ao apresentar uma montagem transparente assume uma certa importância na liberdade que oferece para que os utilizadores fiquem submersos, devido à continuidade entre planos. Já no documentário interactivo, mais uma vez, este entrevistado partilha da opinião de que o utilizador está constantemente a ser chamado para intervir e que essas intervenções o fazem “vir à tona”. “Depois acabam por mergulhar outra vez, mas é um mergulho que está constantemente a ser interrompido”. Além disso, “também a história e a narrativa devem ser construídas de maneira diferente e ter bem presente o conceito de interacção, interface e de importância do utilizador”, para que se tornem narrativas que captem a atenção “e que deixem presente algum factor que seja extra à história e que faça o utilizador querer progredir entre as várias ligações que existem” (consultar anexo C.4).

Quanto à função do utilizador, Brandão afirma que nem no documentário tradicional o espectador é passivo já que todo o processo de comunicação se baseia entre emissor e receptor e este último ao receber a mensagem vai sempre interpretá-la, já que faz parte da condição humana. O documentário interactivo é para este entrevistado uma tendência que os utilizadores apresentam para procurarem experiências únicas, que se adaptem a cada um deles, na busca de uma relação íntima com o meio digital (*ibidem*).

Tiago Santos,⁵⁵ responsável pelo serviço educativo do *Porto Post Doc*, também concorda com a tendência da sociedade moderna na procura de experiências únicas afirmando que uma das vantagens do documentário interactivo em relação ao documentário tradicional pode ser mesmo o facto de se tornar uma experiência individual. Isto porque cada vez mais os indivíduos procuram por objectos feitos à medida para eles, isto é, que sejam personalizados. Pelo contrário, a personalização pode ser a única característica que realmente não exista no

⁵⁵ Consultar anexo C.5

Capítulo 4:

Análise e interpretação do documentário interactivo com os utilizadores

documentário tradicional, já que não há qualquer interacção, definida no sentido do espectador participar directamente com o documentário. As outras características enunciadas na diferenciação do documentário interactivo para o tradicional como a não-linearidade, a colaboração do utilizador, o carácter autoral não tão presente, também podem ser características do documentário tradicional embora tenham conjunturas e significados diferentes.

Destarte, os resultados obtidos, que nos foram transmitidos através da análise do estudo de caso e das entrevistas, permitem-nos fazer uma reflexão acerca das funcionalidades e da composição formal do documentário interactivo, bem como observar minuciosamente os novos utilizadores deste tipo de documentário e as relações que eles desenvolvem com o artefacto digital, dando-nos as ferramentas necessárias para ditar as conclusões do capítulo seguinte.

Conclusões

1. Sumário

O documentário interactivo tem vindo a ganhar relevância na forma como faz uso do ambiente digital na representação da realidade. Exibe-se através de diversas plataformas e múltiplas possibilidades partindo da definição de autor que constrói o documentário e abrangendo o sentido de utilizador que ajuda a esclarecer e a conceptualizar o conteúdo e a forma de visualização do mesmo. O documentário interactivo proporciona diferentes tipos de envolvimento e parece conseguir imergir o utilizador conduzindo-o para um mundo imaginário, mas que se caracteriza pelo facto de ser tão sensível e natural como o real. Deste modo, em virtude de tudo o que foi aludido no decorrer desta dissertação, determinou-se que a imersividade no documentário interactivo incita a alguns desafios estéticos, que se definem pelos modos de representação dos artefactos e pelas respostas emocionais evocadas nos utilizadores quando entram em contacto com o objecto, despoletando num conjunto de significados sociais que reflectem procedimentos ao nível da composição e interacção do objecto e ao nível da relação que se estabelece entre os actores envolvidos nesse mesmo objecto.

Através das taxonomias de modos de representação de Nichols (1991) e de modos de interacção de Gaudenzi (2013) foi realizado um estudo sobre os vários modos de imersividade que caracterizam o documentário interactivo e que expõem as diferenças que existem na relação entre autor, media, e utilizador, bem como as variações ao nível de interacção, grau de participação, controlo narrativo por parte do autor, e nível de agência atribuído ao utilizador.

Com isto, pretendia-se compreender as potencialidades desta tipologia integrada no documentário interactivo que mostra como este género consegue tirar partido do meio em que se constrói e desenvolve, orientando o utilizador num processo íntimo de interacção e navegação entre perguntas e respostas.

De forma a concretizar esta investigação e a analisar os desafios estéticos da imersividade no documentário interactivo passou-se em revisão as diferenças entre documentário tradicional e documentário interactivo, a definição e contextualização deste em ambientes digitais sendo considerado nesta dissertação como a representação da realidade conjugada com uma narrativa criada pelo autor da obra, que advém da definição de documentário de John Grierson que no seu texto *First Principles of Documentary* tornou famosa a definição de documentário como “o tratamento criativo da realidade” (1932, 146). Ao mesmo tempo dá “oportunidade aos utilizadores de escolherem o material que querem ver e em que ordem” (Miller 2004, 345), possibilitando uma sensação de imersão que advém da interactividade constante com o mundo representado. A investigação procurou compreender o processo de remediação dos vários media criados ao longo do tempo, mostrando que todos os media são reformulações de outros media e que também o documentário interactivo é a remediação de formas anteriores. Para além disso, procurou-se tirar conclusões acerca da relação dos utilizadores com a imersividade fazendo uma breve passagem pelas novas formas de visualização de informação e aquilo que elas permitem, reflectindo na importância dos utilizadores que se tornam colaboradores e que por isso, permitem vários tipos de colaborações e criações diferentes que desembocam numa *cultura mais participativa* (Jenkins 2006).

O principal objectivo desta investigação foi salientar a importância da concepção do artefacto digital e a interpretação da audiência como intimamente ligados, sendo que o foco fundamental se centrou na composição formal do documentário interactivo, isto é, nas características do meio em que ele se desenvolve, naquilo que o faz tornar-se imersivo e na influência do meio no entendimento geral do utilizador sobre o assunto retratado e, por outro lado, a relação entre a interpretação da audiência e a imersividade, examinando o papel que a audiência ganha e as novas possibilidades e sentidos que ela traz ao documentário interactivo. Esta abordagem ao tema tenta ser esclarecedora dos significados sociais e do processo de construção-significado que está implícito em todo o decurso da análise, tentando compreender até que medida a imersividade estimula a compreensão do utilizador sobre o acto representado, analisando os efeitos dessas alterações e os novos modos de experienciar o documentário interactivo que nascem daqui.

2. Interacção, interactividade e participação

Este estudo vem confirmar em primeiro lugar que o documentário interactivo surge como parte integrante de um processo em evolução constante e que quando observado minuciosamente, há que fazer uma distinção entre interacção, interactividade e participação, sendo daqui que emergem alguns dos desafios estéticos da imersividade no documentário interactivo.

Eric Zimmerman (2004) ajuda-nos a formular a diferenciação de conceitos ao contextualizar as narrativas como interactivas, havendo para isso vários tipos de interactividade que ele define “como uma daquelas palavras que podem significar tudo ou nada ao mesmo tempo”. Dos quatro modos diferentes de interactividade que o autor formula, servimo-nos de dois deles como ponto de partida para a perspectiva aqui adoptada. O modo um, de *interactividade cognitiva* ou participação interpretativa num texto e o modo três de *interactividade explícita*, que tem a ver com a participação e escolha de procedimentos e é relacionado com a “interacção, no verdadeiro sentido da palavra”.

Embora as distinções de interactividade possibilitadas por Zimmerman (2004) permitam uma discussão alargada do conceito não tentamos sugerir uma definição para este termo, nem substituí-lo ou abandoná-lo. Apenas pretendemos colocar em causa algumas noções que impossibilitam a abordagem certa dos conceitos acima referidos e que culminam no mau entendimento entre interactividade e interacção e que nos levam a fazer também uma distinção para o conceito de imersão.

Destarte, o termo *interacção*, que Zimmerman (2004) associa ao modo três – *interactividade explícita* – não pode ser confundido com os outros tipos de interactividade. A interacção é frequentemente associada a uma actividade física ou a troca de informação entre o ser humano e uma máquina, implicando a existência de uma transacção igual entre o sistema e o utilizador, sendo que a verdadeira interacção depende do comportamento emergente, da imprevisibilidade a situações aleatórias, capacidades que são apenas manifestadas por seres vivos. Já a *interactividade* pode ser desempenhada pelo sistema e considerada como a ilusão projectada pelo computador e pelas propriedades expressivas de um texto, sendo um recurso que não pretende oferecer liberdade de escolha e de participação na construção da narrativa, mas que pretende incluir o utilizador no assunto representado simulando as suas acções num mundo paralelo.

Já Ryan (2006) refere-se à interactividade como “uma categoria que cobre uma ampla variedade de relações entre o utilizador e um texto” (102), contudo nesta definição não pode ser incluída o conceito de *participação*. Muitos dos estudos dedicados à realidade virtual, literatura electrónica ou jogos de computador confundem interactividade com a participação associada à

colaboração do utilizador na construção da narrativa, tornando problemática a descrição de interactividade já que dá a sensação de que o utilizador tem um trabalho de co-autor. Segundo Manovich (2001), existe sim, um “novo tipo de autoria” (128), mas que corresponde a uma descrição do trabalho configurativo efectuado pelo utilizador e não à co-criação do artefacto digital. Desta forma, a *participação* confundida com *interactividade* transmite a noção de que o leitor pode alterar a narrativa, sendo um facto de que mesmo quando a narrativa apresenta múltiplos desfechos e acções, a autonomia do utilizador é pré-determinada.

A participação está sim relacionada com a agência do utilizador que é considerada por Murray (2012) como uma característica estética dos ambientes digitais e que resulta quando o comportamento do computador desperta expectativas no interactor, tornando os resultados da participação do utilizador claros e bem motivados criando uma experiência prazerosa (12-13). Murray afirma também que muitas vezes os criadores procuram que o objectivo do artefacto seja ‘altamente interactivo’, quando deviam procurar os elementos mais adequados que aumentem a agência do interactor (13).

Em suma, o conceito de *interacção* dá origem à *interactividade física* relacionada com a *interactividade explícita* de Zimmerman (2004) e que é diferente da *participação* do utilizador na construção do objecto permitindo descortinar o modo como se compõe e como o utilizador se pode relacionar com o documentário interactivo.

A interactividade explícita de Zimmerman está relacionada com a insistência de envolver o leitor no processo de produção do artefacto através de uma maior interacção. Contudo, Zimmerman reconhece que a interacção também pode ocorrer a nível cognitivo – interactividade cognitiva – “que identifica interacções psicológicas, emocionais, hermenêuticas ou semióticas” (2004) sendo que a terminologia de interactividade pode também estar relacionada com a necessidade de inscrever o corpo no ciber(espço), isto é, a necessidade de “trazer o corpo consigo para mundos de imaginação” (Laurel 1991 cit. em Ryan 2006, 227), associando a interactividade à possibilidade de participação do corpo. Este tipo de interactividade para além de se manifestar na exploração e configuração do artefacto digital, também se aplica na interpretação do seu conteúdo e características formais criando a combinação entre as actividades físicas e mentais levadas a cabo pelo utilizador. Para visualizar um documentário e avançar na narrativa, o utilizador necessita de criar um método, bem como interpretar os possíveis resultados e acções que resultam das suas escolhas. Por conseguinte, a interactividade cognitiva permite criar uma relação com o conceito de imersão já que este é considerado neste estudo como a sensação de mergulhar através dos sentidos sensoriais focando-se no investimento de atenção e energia depositadas na execução das várias interacções propostas pelo objecto. Desta forma, a interacção e a imersão surgem como inseparáveis e

interdependentes sendo que a imersão vista como um processo cognitivo é despoletada pela interactividade, descrita como catalisadora de respostas físicas.

Isto permite compreender como se estrutura a composição do documentário interactivo e como estes conceitos-chave que o caracterizam permitem descobrir os vários tipos de relações que podem emergir com o utilizador.

3. Predisposição ou esforço do utilizador

No seguimento, esta investigação aclara a importância do envolvimento emocional do utilizador no desaparecimento total da barreira que existe entre o seu mundo e o do assunto retratado. A dissertação confirma que a predisposição do utilizador e a relação que ele cria com o artefacto digital são dependentes de experiências anteriores, sendo que a sua envolvimento é maior ou menor a partir das suas crenças, valores pessoais, sociais e culturais. Os desafios estéticos que emergem daqui são que a audiência se torna muito mais importante, sendo necessário conhecê-la, trabalhar para ela, saber como é que ela vai interagir, prevendo comportamentos e possibilidades de tudo aquilo que ela possa fazer. Deste modo, comprova-se que o documentário interactivo muda os componentes do seu ecossistema tornando-se um objecto mediado onde se testam opções, experimentam e se reposicionam todos os componentes, não podendo ser estudado como uma forma finita, mas sim através de uma série complexa de relações pelas quais o documentário interactivo se compõe e se forma. Para além disso, desta relação do utilizador com o documentário interactivo nota-se que o utilizador é afectado pelos conteúdos produzidos, mas também afecta aquilo que está a ser produzido, formando uma visão construtivista onde o utilizador está activo na construção da sua própria realidade e conhecimento.

Por outro lado, o envolvimento emocional do utilizador está relacionado com o esforço ergódico que lhe é requerido. Aarseth (2006) explicava que numa obra ergódica, “o utilizador efectua uma sequência semiótica, e este movimento selectivo é obra de uma construção física, exigindo-se diligências fora do comum para permitir ao leitor percorrer o texto” (20). O esforço ergódico refere-se ao esforço não trivial que é requerido ao leitor para que este o consiga ler. No caso do documentário interactivo podemos falar desse mesmo esforço não trivial que é exigido para que o utilizador se movimente pelo documentário.

Ao esforço ergódico de participação do utilizador pode-se juntar um “esforço imaginativo” considerado como o conjunto de operações efectuadas pelo utilizador para produzir na sua mente uma imagem mental do que lhe é transmitido (Maduro 2014, 152). Este esforço imaginativo também se relaciona com o facto do utilizador ter de imaginar que o mundo apresentado foi permeado por si, ou seja, que a obra depende da sua colaboração para ser

construída. Ao surgir aliado a processos cognitivos complexos e às funções desempenhadas pelo utilizador – esforço ergódico – permitem tratar a imersão como uma actividade dinâmica e não passiva (152). Desta forma, a aproximação entre o utilizador e o assunto representado é provocada por um estímulo dos sentidos que envolve uma actividade cognitiva complexa.

4. Experiência individual do documentário interactivo como catalisadora de narrativas múltiplas

É certo que o documentário interactivo está dependente do recurso que faz da tecnologia e que a chegada de novos dispositivos e técnicas origina novidades nas ferramentas expressivas, bem como obras diferentes das anteriores. No entanto, é certo também que embora haja uma constante evolução e inovação no documentário interactivo, este segue um caminho para protagonizar ao utilizador uma experiência única, individual, que dê a absoluta sensação de que quase que foi feita à medida para cada um de nós. Consequentemente, uma experiência que se torna individual, torna-se também difícil de controlar sob o ponto de vista dos criadores, ou seja, nunca se sabe muito bem como o utilizador irá sentir a experiência de visualização do documentário, se irá vê-lo até ao fim, se as interacções pedidas não o farão distanciar e afastar do objectivo do documentário, desconcentrando-o, ao ponto de o levar a desistir.

De acordo com os dados extraídos desta dissertação, as falhas que podem advir de uma experiência individual na visualização de um documentário interactivo podem ser colmatadas com o trabalho feito no sentido de estruturação da narrativa. Assim, em vez de se usar a narrativa dos três actos como uma resistência aos meios lineares, o documentário interactivo deve procurar fazer uso de “narrativas multisequenciais” (Murray em: glossary), ou seja, em que há mais do que um caminho válido e que embora possam continuar a seguir certas regras da narrativa do documentário tradicional, possam originar narrativas estruturadas em segmentos fechados que abram múltiplas possibilidades de continuação e daquilo que se quer visualizar a seguir, mantendo o nível de atenção exigido para que o utilizador se mantenha concentrado na acção.

A utilização de histórias com múltiplas sequências poderia emergir no aproveitamento da experiência individual necessitada pelo utilizador, resultando na sua máxima envolvência na construção da narrativa, através da representação mimética da realidade que implica a transparência do meio e, consequentemente a importância da colaboração de todos os componentes do documentário interactivo no acto de imersão do utilizador, aproximando-o do assunto representado.

5. Limitações

Após a análise geral desta dissertação, é possível identificar algumas limitações, que se devem ao regime temporal e a uma linha de investigação restrita, a que se submeteu este estudo.

Uma das limitações relaciona-se com a dificuldade de restringir a investigação a um dos modos de imersividade do documentário interactivo estipulados nesta dissertação. Devido ao tempo limitado para a realização deste trabalho não foi possível fazer uma análise da relação da amostra com cada um dos modos de imersividade, sendo preciso eleger um modo específico, que se relacionasse mais facilmente com os sujeitos e onde mesmo assim, se conseguisse realizar um estudo detalhado e imersivo. Poderia ter sido interessante estudar uma amostra diferente com cada um dos modos de imersividade estabelecidos, de forma a colher um maior número de dados diversificados. No entanto, é importante ressaltar que embora isto não tenha acontecido, devido sobretudo à limitação temporal, a investigação conseguiu superar estas dificuldades e recolher dados e conclusões que se tornaram pertinentes do ponto de vista definido.

Por outro lado, não foi possível realizar entrevistas com profissionais da área do documentário interactivo. Devido a constrangimentos orçamentais e mais uma vez temporais não nos foi possível encontrar com sujeitos que produzam e realizem documentários interactivos. Contudo, com as entrevistas realizadas aos cinco investigadores e profissionais da área do documentário tornou-se possível colmatar falhas que poderiam ter aparecido caso não houvesse qualquer tipo de entrevista.

6. Trabalho futuro

Esta dissertação serve como o primeiro passo para uma pesquisa centralizada na área do documentário interactivo e na forma como a imersividade vislumbrada neste género pode ter influência na maneira como os utilizadores se relacionam com este tipo de documentário.

Por conseguinte, e na continuação desta investigação seria influente estudar os utilizadores de forma minuciosa, analisando as várias funções que são atribuídas ao utilizador, o investimento que deve ser feito neste por parte do autor, a observação e rastreamento dos vestígios de informação que eles vão deixando para trás e as possibilidades que surgem do processo de co-criação, já que o utilizador ao ter hipótese de criar o seu próprio caminho pode-se perder nesse processo de escolha.

No fundo, propõe-se uma análise metódica do comportamento da audiência, redefinindo o seu papel na construção da narrativa, e a importância dos testes com utilizadores sob o ponto de vista dos autores. Ao estudar a audiência é relevante perceber também a nova organização dos media e as colaborações interdisciplinares que tem lugar na realização de documentários interactivos.

Também devemos olhar para o documentário interactivo como um artefacto que é modificado à medida que vai sendo visualizado, pelo que altera os componentes que participam do ecossistema – utilizador, autor e interface – tornando-se um sistema mediado onde se testam opções, experimentam e se reposicionam cada um dos componentes. Assim, o documentário interactivo não é estático, mas sim um ecossistema em constante transição onde uma mudança num dos sistemas tem repercussões em todos os outros componentes, sendo por isso interessante observar o documentário interactivo à luz de algumas das teorias que estão adjacentes a estas mudanças em que ambos os componentes modelam e são modelados pelo outro.

Por fim, a estrutura narrativa abordada em cima de uma forma leve pode ser identificada como um problema de investigação de grande pertinência com o objectivo de perceber de que jeito se deve organizar a narrativa de um documentário interactivo, se mantendo continuidade ou havendo um total rompimento com a estrutura a que se está habituado.

Referências

Bibliografia

- Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. JHU Press.
- Almeida, Andre e Heitor Alvelos. 2010. "An interactive documentary manifesto". Em *Interactive Storytelling*, 123-128. Springer.
- Amorim, Pedro e Vania Baldi. 2013. "Ética e estética da representação no Web-documentário". *Culturas Midiáticas* no. 6 (2).
- Aston, Judith e Sandra Gaudenzi. 2012. "Interactive documentary: setting the field". *Studies in Documentary Film* no. 6 (2):125-139.
- Austin, Thomas. 2008. *Rethinking documentary: new perspectives, new practices*. McGraw-Hill Education (UK).
- Bartle, Richard A. 2004. *Designing virtual worlds*. New Riders.
- Bolter, Jay David e Diane Gromala. 2003. *Windows and mirrors: Interaction design, digital art, and the myth of transparency*. MIT Press.
- Bolter, Jay David e Richard A. Grusin. 2000. *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.
- Bouko, Catherine. 2014. "Interactivity and immersion in a media-based performance". *Studies* no. 11 (1):254-269.
- Brandão, Daniel. 2012. "Cultura participativa. Resenha crítica sobre a obra *Convergence Culture—Where Old and New Media Collide*; de Henry Jenkins". *Comunicação e Sociedade* no. 18:245-255.

Referências

Carvalhais, Miguel. 2010. "Towards a Model for Artificial Aesthetics: Contributions to the Study of Creative Practices in Procedural and Computational Systems." PhD, Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto. 179-182.

Carvalho, Flaviane Faria. 2011. "Semiótica social e literacia para os media: os significados sociais construídos pelas publicidades da revista Visão Júnior". *Literacia, Media e Cidadania*:357-370.

Carvalho, Rodrigo. 2013. "The magical features of immersive audiovisual environments". *interactions* no. 20 (5):32-37.

Costa, Filipe Augusto Dias. 2011. "Visualização e manipulação de informação em ambientes 3D imersivos", Instituto Politécnico do Porto. Instituto Superior de Engenharia do Porto.

Crawford, C. 2002. *The Art of Interactive Design: A Euphonious and Illuminating Guide to Building Successful Software*. No Starch Press.

Davenport, Glorianna e Michael Murtaugh. 1995. "ConText towards the evolving documentary". Comunicação apresentada em ACM Multimedia.

De la Peña, Nonny, Peggy Weil, Joan Llobera, Elias Giannopoulos, Ausiàs Pomés, Bernhard Spanlang, Doron Friedman, Maria V Sanchez-Vives e Mel Slater. 2010. "Immersive journalism: immersive virtual reality for the first-person experience of news". *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* no. 19 (4):291-301.

Dixon, Steve. 2007. *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. MIT Press.

Dovey, Jon e Constance Fleuriot. 2012. "the Pervasive Media Cookbook: Cooking up communicating Pervasive Media". *Ubiquity: The Journal of Pervasive Media* no. 1 (2):149-169.

Eco, Umberto. 1989. *The open work*. Harvard University Press.

Eno, Brian. 1992. "Brian Eno on Writing Space". *Artforum*. November no. 12.

Ferreira, Luciana. 1999. "O Espaço Digital Imersivo". *Anais da IX COMPÓS (9 o encontro da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação)* <http://www.eco.ufrj.br/lucianaferreira>.

Fishwick, Paul A. "An Introduction to Aesthetic Computing." *Aesthetic Computing*. Ed. Paul A. Fishwick. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2006b. 3-27.

Forceville, C.J. 2011. "Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication by G. Kress (ISBN 9780415320603)". *Journal of Pragmatics* no. 43 (14):3624-3626. <http://hdl.handle.net/11245/1.344788>.

Galloway, Alexander R. 2012. *The interface effect*. Polity.

Galloway, Dayna, Kenneth B McAlpine e Paul Harris. 2007. "From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a working model of interactive documentary". *Journal of Media Practice* no. 8 (3):325-339.

Grierson, John. 1932. "First Principles of documentary" in Forsyth Hardy (ed.) Grierson on documentary, Revised Edition, Berkeley and Los Angeles, University of California Press, (1966): 145-156.

Gaudenzi, Sandra. 2013. "The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary".

Gifreu, Arnau. 2011a. "The interactive multimedia documentary as a discourse on interactive non-fiction: for a proposal of the definition and categorisation of the emerging genre". *Hypertext. net* (9).

_____. 2011b. "Basic characteristics of the interactive documentary. Featuring the interactive documentary (II) ". *i.docs*. <http://i-docs.org/2011/12/25/basic-characteristics-of-the-interactive-documentary-featuring-the-interactive-documentary-ii/>.

Grau, Oliver. 2007. *Arte virtual: da ilusão a imersão*. Ed. UNESP; Ed. Senac Sao Paulo.

Grusin, Richard. 2010. "Premediation: Affect and mediality after 9/11". *Westminster Papers in Communication and Culture*:159.

Grusin, Richard e Diana Gonçalves. 2010. "Entrevista a Richard Grusin". *Comunicação & Cultura* no. 10:157-169.

Halliday, Michael Alexander Kirkwood. 1978. *Language as social semiotic*. London Arnold.

Halliday, Michael e Christian Matthiessen. 2014. *An introduction to functional grammar*. Routledge.

Herman, David. 1998. "Limits of Order: Toward a Theory of Polychronic Narration". *Narrative* no. 6 (1):72-95.

Hunicke, Robin, Marc LeBlanc e Robert Zubek. 2004. "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research". *Proceedings of the Challenges in Game AI Workshop, Nineteenth National Conference on Artificial Intelligence*.

Jenkins, Henry. 2002. "Interactive audiences? The collective intelligence of media fans". *The new media book*:157-170.

_____. 2006. *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.

_____. 2009. "The revenge of the origami unicorn: Seven principles of transmedia storytelling". *Confessions of an aca-fan* no. 12.

Kress, G. 2010. *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Taylor & Francis.

Referências

- Levin, Tatiana. 2013. "Do documentário ao webdoc: questões em jogo num cenário interativo". *Doc on-line: revista digital de cinema documentário*.
- Lévy, Pierre. 2013. *L'intelligence collective: pour une anthropologie du cyberspace*. La découverte.
- Madureira, Francisco. 2008. "Hamlet on Holodeck: Suspiro de consciência entre realismo e realidade".
- Maduro, Daniela C. 2014. "Imersão e Interactividade na ficção digital (tese de doutoramento)". Coimbra: Estudo Geral: Repositório Digital da Universidade de Coimbra.
- Manovich, Lev. 2001. *The language of new media*. MIT press.
- _____. 2007. "From DV realism to a universal recording machine". *David Bell and Barbara M Kennedy, The Ciberculture Reader*:174-182.
- Meadows, Mark Stephen. 2002. *Pause & effect: the art of interactive narrative*. Pearson Education.
- Miller, Carolyn Handler. 2004. *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Amsterdam: Focal Press/Elsevier
- Moloney, Kevin T. 2011. "Porting transmedia storytelling to journalism", University of Denver.
- Moraes, Rute Selésio. 2013. "Visão e Imagem: o papel da visão óptica, tátil e sinestésica na aproximação entre dois mundos - o real e o imagético ". <http://hdl.handle.net/10451/8405>.
- Murray, Janet Horowitz. 1997. *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Simon and Schuster.
- _____. 2012. *Inventing the Medium: Principles of Design for Digital Environments*. MIT Press, Cambridge, Mass.
- _____. *Inventing the medium*. Disponível em: <http://inventingthemedium.com/glossary/>.
- Nash, Kate. 2014. "Strategies of interaction, questions of meaning: an audience study of the NFBs Bear 71". *Studies in Documentary Film* no. 8 (3):221-234.
- Nichols, Bill. 1991. *Representing reality: Issues and concepts in documentary*. Vol. 681: Indiana University Press.
- Nogueira, Patrícia. 2015a. "DOCUMENTÁRIO E TECNOLOGIA: DUAS REALIDADES EM DESENVOLVIMENTO PARALELO". *Doc On-Line: Revista Digital de Cinema Documentário* (19).
- _____. 2015b. "Ways of Feeling: audience's meaning making in interactive documentary through an analysis of Fort McMurray". *Punctum. International Journal of Semiotics* no. 1 (1):79-93.

Referências

- O'Flynn, Siobhan. 2012. "Documentary's metamorphic form: Webdoc, interactive, transmedia, participatory and beyond". *Studies in documentary film* no. 6 (2):141-157.
- Parente, Andre. 1999. "O virtual e o hipertextual". *Rio de Janeiro: Pazulin* (s 35).
- Penafria, Manuela. 2014. "A Web e o documentário: uma dupla inseparável?". *Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento* no. 1 (1):22-32.
- Perlmutter, Tom. 2014. "The Interactive Documentary: A transformative art form". <http://policyoptions.irpp.org/issues/policyflix/perlmutter/>.
- Poremba, Cynthia K. 2011. "Real| Unreal: Crafting Actuality in the Documentary Videogame", Concordia University.
- Ryan, Marie-Laure. 2002. "Beyond myth and metaphor: Narrative in digital media". *Poetics Today* no. 23 (4):581-609.
- _____. 2005. "Peeling the onion: Layers of interactivity in digital narrative texts". Comunicação apresentada em Interactivity of Digital Texts Conference.
- _____. 2006. *Avatars Of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press. <https://muse.jhu.edu/> (consultado a 8 de junho de 2016).
- _____. 2015. *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press.
- Saad Correa, Elizabeth. 2013. "Da remediação à premediação: ou de como a sensação de imediatismo da sociedade digital dos anos 1990 evoluiu para um clima de contínua antecipação do futuro no século XXI". *MATRIZES* no. 7 (2):163-172.
- SOUZA, Maurício Dias. 2011. "Jornalismo e cultura da convergência: a narrativa transmídia na cobertura do Cablegate nos sites El País e Guardian", Dissertação de Mestrado defendida junto ao PPGCOM da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Santa Maria, RS.
- Whitelaw, Mitchell. 2002. "Playing games with reality: Only fish shall visit and interactive documentary". Disponível em: <http://creative.canberra.edu.au/mitchell/papers/playinggames.pdf>.
- Wolozin, Lily Bui; Anne-Marie Corley; Sue Ding; Sean Flynn; Hayrettin Gunc; Deniz Tortum; William Uricchio; Sarah. 2015. "Mapping the Intersection of Two Cultures: Interactive Documentary e Digital Journalism". *MIT Open Documentary Lab*. opendoclab.mit.edu/interactivejournalism.
- Wynants, Nele, Kurt Vanhoutte e Philippe Bekaert. 2008. "Being inside the image. Heightening the sense of presence in a video captured environment through artistic means: the case of CREW". Comunicação apresentada em 11th annual international workshop on presence.

Trabalhos citados

Flaherty, Robert (1922).

Nanook of the North

Lumière, Brother's (1895).

A Saída dos Operários da Fábrica Lumière

Blast Theory (2007).

Rider Spoke

Davenport, Glorianna e Michael Murtaugh (1994-1996).

Jerome B. Wiesner 1915-1994: A Random Walk through the 20th Century

Davenport, Glorianna e Michael Murtaugh (1995-2004).

Boston Renewed Vistas

De la Peña, Nonny e Weil, Peggy (2007).

Gone Gitmo

Dusfrene, David (2015).

Forth McMoney

Flahive, Gerry (2009).

Highrise

Gaylor, Brett (2015).

Do Not Track

Hall, Delaney (2012).

Austin Music Map

Lipmman, Andrew (1978).

Aspen Movie Map

United States Army (2002).

Americas Army

Wright, Will (1989).

Sim City

Wright, Will (2000).

The Sims

Anexos

A. Glossário

Ergódico: Espen Aarseth (1997) refere-se a este termo como o esforço não trivial que é requerido ao leitor para que este o consiga ler. No caso do documentário interactivo podemos falar desse mesmo esforço não trivial que é requerido para que o utilizador se movimente pelo documentário.

Escalabilidade: capacidade de um sistema suportar um aumento substancial de carga sem que o seu desempenho piore ao ponto de pôr em causa a sua utilização.

Feedback: processo onde uma parte da informação no canal de saída é absorvida pelo canal de entrada.

Framework: estrutura conceptual utilizada para resolver problemas complexos.

Head Mounted-Display: dispositivo usado na cabeça ou parte de um capacete que contém um visor óptico. Abreviado para HMD (juntar às brevíaturas)

Interacção Humano-Computador: é o estudo de como as pessoas usam hardware de computador e software, bem como a aplicação desse conhecimento para o processo de design e desenvolvimento, a fim de tornar os computadores mais fáceis de usar.

Interface: é uma combinação de hardware e software que modela a interacção entre o computador e seu utilizador humano. Os componentes de hardware mais comuns de interface em computadores de hoje são a tela, o teclado e o mouse.

Massive Multiplayer Online: videojogo jogado na Internet capaz de suportar centenas de milhares de jogadores.

Multiplayer: jogo em que mais de uma pessoa pode jogar no mesmo ambiente ao mesmo tempo.

Serious Game: jogo cujo objectivo primário vai para além do entretenimento, normalmente com fins instrutivos.

Visão estereoscópica: A estereoscopia é uma técnica usada para se obter informações do espaço tridimensional, através da análise de duas imagens obtidas em pontos diferentes. A visão estereoscópica é a análise de duas imagens da cena que são projetadas nos olhos em pontos de observação ligeiramente diferentes (distância pupilar), sendo que o cérebro funde as duas imagens no córtex visual, e nesse processo, o indivíduo obtém informações quanto à profundidade, distância, posição e tamanho dos objetos, gerando uma sensação de visão tridimensional.

B. Questionários

B.1. Questionário Do Not Track

Este questionário é desenvolvido no âmbito de uma investigação no Mestrado em Multimédia da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, para analisar as alterações que a característica da imersividade no documentário interactivo estimula ao nível da percepção do utilizador sobre o acto representado.

Pedimos a vossa colaboração, respondendo a um conjunto de questões relacionadas com a experiência que teve ao visualizar o documentário interactivo "Do Not Track", com a duração aproximada de 10 minutos. As respostas são anónimas e os dados serão tratados apenas colectivamente e usados somente para fins de investigação científica.

Muito obrigada pela sua disponibilidade e colaboração!

Ana Monteiro (catarina02d@gmail.com)

Informações pessoais

1. Sexo

☐

Feminino

☐

Masculino

2. Idade

.....

3. Nível de inglês

☐

Fraco

☐

Básico

☐

Bom

4. Antes do visionamento do Do Not Track já tinha experimentado algum documentário interactivo?

☐

Sim

☐

Não

Sobre o documentário Do Not Track

5. Explique de forma explícita, a informação que apreendeu com a visualização do Do Not Track.

6. Depois de terminada a visualização, pensa em pesquisar sobre os assuntos abordados?

☐

Sim

☐

Não

7. Ao chegar ao fim desta experiência, pensa que o documentário poderá vir a ter algum impacto na gestão da sua vida online?

Discordo totalmente 1 2 3 4 5 Concordo totalmente

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

8. Sentiu alguma vez que as suas respostas poderiam alterar o percurso da narrativa?

Discordo totalmente 1 2 3 4 5 Concordo totalmente

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

9. Quanto aos episódios, sentiu que o nível de dificuldade crescia de episódio para episódio?

Discordo totalmente 1 2 3 4 5 Concordo totalmente

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

10. Ao longo dos episódios do documentário, sentiu-se mais inspirado por:

Seleccione a opção ou as opções com as quais se identifica.

- ☐ As imagens e animações introdutórias
- ☐ As entrevistas
- ☐ As interações que o levavam a partilhar os seus dados
- ☐ As notícias e artigos do blog associadas a cada episódio

11. O nível de interacção pedido pelo documentário é:

Seleccione a única opção com a qual mais se identifica.

- ☐ Familiar, mas nunca tinha experimentado
- ☐ Familiar, já tinha experimentado
- ☐ Extremamente novo, mas já tinha experimentado
- ☐ Extremamente novo, nunca tinha experimentado

12. Qual destas opções é a mais apropriada para descrever este documentário?

Seleccione a opção ou as opções com as quais se identifica.

- ☐ Um documentário tradicional
- ☐ Um projecto de arte
- ☐ Um jogo
- ☐ Uma conversa
- ☐ Partilha de dados

13. Que característica ou características estão presentes neste documentário?

Selecione a opção ou as opções com as quais se identifica.

- ☐ Interruptibilidade (a acção é interrompida pelo utilizador em qualquer altura)
- ☐ Transições suaves (o caminho do utilizador é feito de forma calma e sem movimentos bruscos)
- ☐ Resposta em tempo real (resposta da plataforma em tempo real às acções do utilizador)
- ☐ Imprevisibilidade (as respostas às acções dos utilizadores não são formatadas)
- ☐ Acções e possibilidades infinitas (a interacção é infinita e dá ao utilizador possibilidades ínfimas)
- ☐ Comportamentos e acções fixas (respostas formatadas às acções do utilizador)

14. Qual é o papel do autor deste documentário?

Selecione a opção ou as opções com as quais se identifica.

- ☐ Narrador (limita-se a ditar a narrativa não provocando nenhuma acção por parte do utilizador)
- ☐ Simulador (cria as regras e faz o utilizador esquecer-se do meio que está a transmitir a mensagem)
- ☐ Facilitador (dá acesso a várias opções e guia o utilizador por essas mesmas opções)
- ☐ Activador (acciona no utilizador a partilha)

15. Como utilizador que experimentou este documentário acha que a sua função foi:

Selecione a opção ou as opções com as quais se identifica.

- ☐ Exploratória (o utilizador decide qual o caminho que quer seguir dentro das opções pré-configuradas)
- ☐ Configurativa (o utilizador pode criar parte da narrativa)
- ☐ Participativa (há uma participação activa por parte do utilizador)
- ☐ Poética (as acções dos utilizadores são motivadas por razões estéticas)
- ☐ Protagonista (o utilizador assume a responsabilidade estratégica de um personagem dentro do acto representado)

16. O termo "agência" define-se como um conjunto de acções levados a cabo pelo utilizador e que são desencadeadas por um ambiente altamente interactivo. Tendo em conta esta definição, como descreveria o nível de agência que lhe protagonizou este documentário.


- ☐ Muito baixo
- ☐ Baixo
- ☐ Intermédio
- ☐ Alto
- ☐ Muito alto

17. A imersividade é um efeito que o documentário produz no participante ao introduzi-lo num mundo transparente e oferecido sem qualquer intermediário. Quais são as características que fazem o Do Not Track ser imersivo?

Seleccione a opção ou as opções com as quais se identifica.

- ☐ Liberdade de escolha e poder de decisão do utilizador
- ☐ Plataforma e tecnologias usadas
- ☐ Accionamento de partilha de dados pelo utilizador
- ☐ Sensação de presença no mundo representado pelo documentário
- ☐ Estímulos sensoriais que produzem

18. Pensa que o Do Not Track é personalizável às preferências e necessidades de cada utilizador, originando respostas e conteúdos diferentes em cada caso de visualização?

Discordo totalmente 1 2 3 4 5 Concordo totalmente


19. O utilizador do Do Not Track pode mover-se através de uma série de eventos pré-escritos, avançando ao seu próprio ritmo, ou até mesmo andar para trás se assim o desejar?

Discordo totalmente 1 2 3 4 5 Concordo totalmente


20. O facto de Do Not Track ser um documentário interactivo, onde é possível a participação do utilizador, aumenta o impacto cívico na formação de uma melhor compreensão e um melhor papel sobre o mundo?

Discordo totalmente 1 2 3 4 5 Concordo totalmente
○ ○ ○ ○ ○

21. A empatia entre o utilizador e o assunto retratado no documentário é mais facilmente adquirida em documentários com interactividade?

Discordo totalmente 1 2 3 4 5 Concordo totalmente
○ ○ ○ ○ ○

22. Num meio digital em que se inserem os documentários interactivos, como é que é o grau de relação entre estas três variáveis – autor, media e utilizador

- ☐ Muito baixo
- ☐ Baixo
- ☐ Intermédio
- ☐ Alto
- ☐ Muito alto

23. Identifica o documentário interactivo com algum destes modos?

Selecione a opção ou as opções com as quais se identifica.

- ☐ Procedimental (Caracterizado pelo poder de processamento do computador que permite especificar, representar e executar vários padrões)
- ☐ Participativo (A relação entre o utilizador interactivo e qualquer artefacto digital é recíproca e activa)
- ☐ Enciclopédico (A sua capacidade para conter um grande número de informação representada sob uma enorme gama de formatos e géneros de media)
- ☐ Espacial (Cria padrões consistentes de interacção que apoiam o movimento entre espaços, contribuindo largamente para o sentimento de imersão no utilizador)

24. Houve algum acontecimento que lhe despertou uma reacção emocional? Se sim, especifique esse(s) momentos.

25. O que é que gostou mais ao experimentar este documentário?

26. O que é que gostou menos ao experimentar este documentário?

Do Not Track - Navegabilidade, usabilidade e conteúdos

27. Qual é a sua primeira impressão acerca do layout (o desenho ou organização gráfica do ecrã).

	1	2	3	4	5	
Muito má	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito boa

28. O que achou dos episódios quanto à qualidade?

	1	2	3	4	5	
Muito má	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito boa

29. A informação apresentada é suficiente e adequada para compreender o tema tratado?

	1	2	3	4	5	
Muito má	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito boa

30. O que achou relativamente às animações e imagens que são apresentadas?

	1	2	3	4	5	
Muito má	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito boa

31. Conseguiu compreender com facilidade os percursos interactivos propostos em cada um dos episódios?

	1	2	3	4	5	
Muito má	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito boa

32. O que achou em termos de facilidade de utilização do documentário?

	1	2	3	4	5	
Muito má	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito boa

33. Considera as interacções propostas em relação com os objectivos que quer passar:

	1	2	3	4	5	
Muito má	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito boa

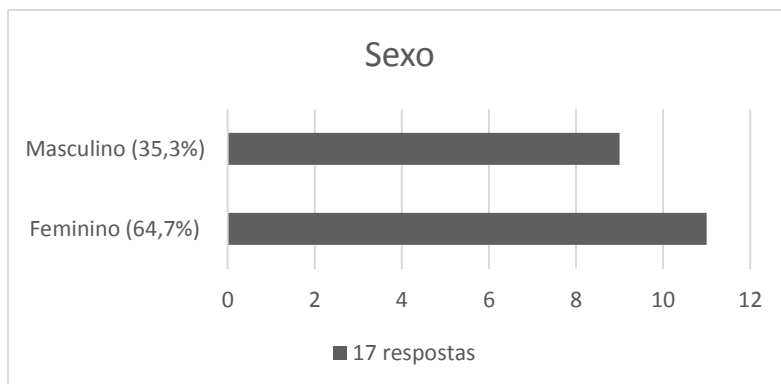
34. Perdeu-se a navegar entre páginas? No caso afirmativo, explicite em que situação.

35. Detectou algumas falhas ao nível da interacção? No caso afirmativo, descreva-as por favor.

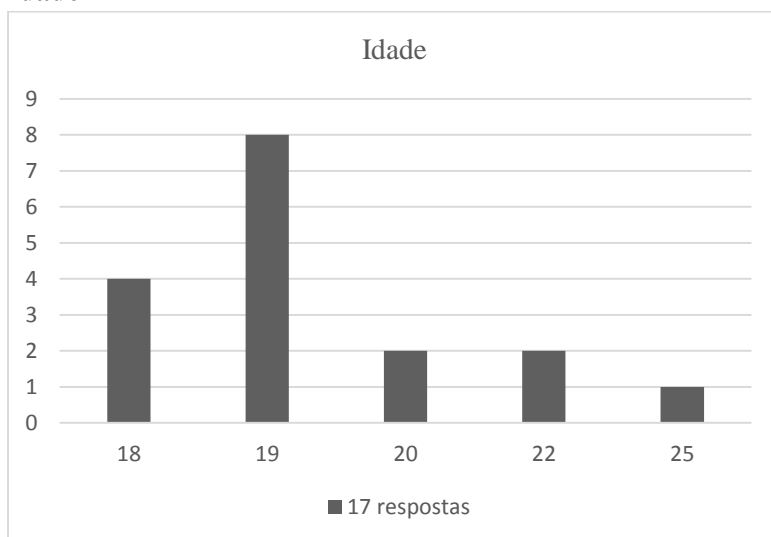
36. De uma maneira geral, considera que este documentário pode ser útil tendo em conta os objectivos a que se propõe.

B.2. Questionário Do Not Track – Respostas

1. Sexo



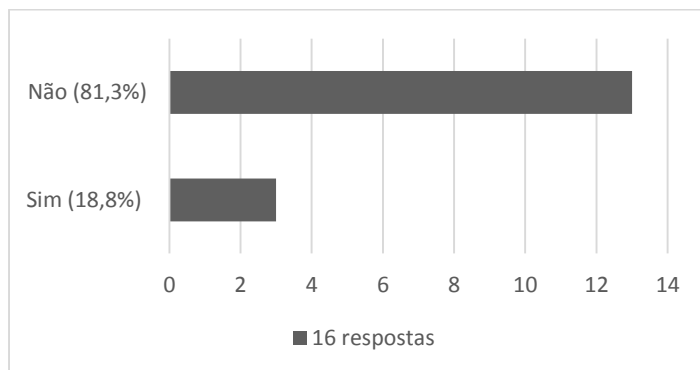
2. Idade



3. Nível de Inglês



4. Antes do visionamento do Do Not Track já tinha experimentado algum documentário interactivo?

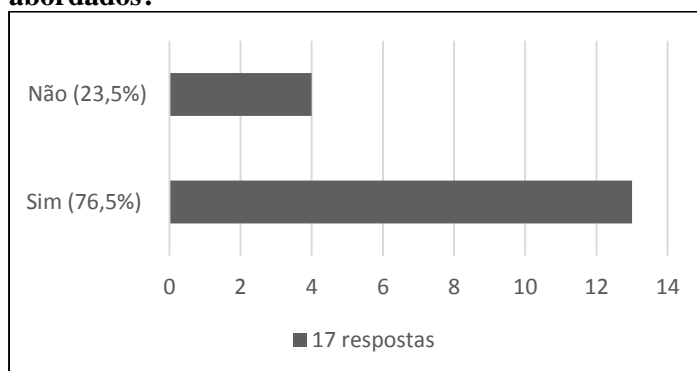


5. Explique, de forma explícita, a informação que apreendeu com a visualização do Do Not Track. (16 respostas)

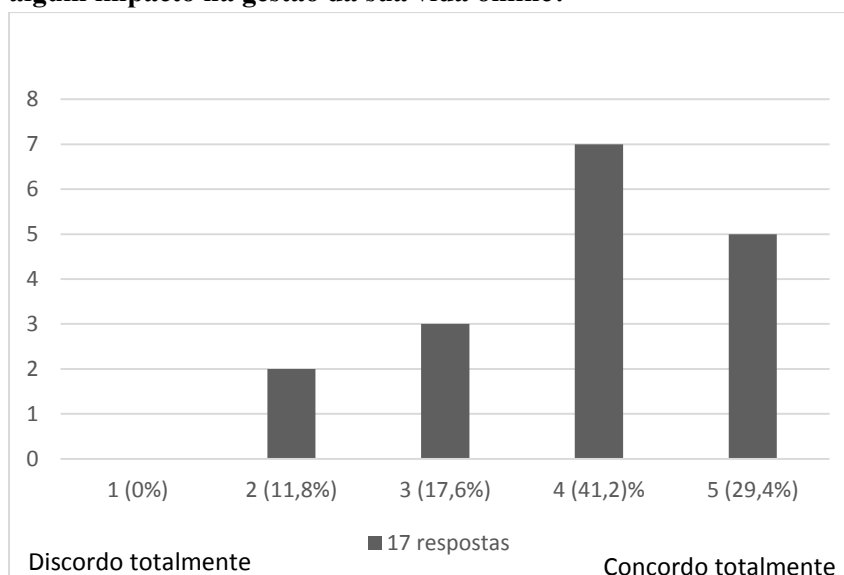
- Estamos controlados
- Aprender a utilizar os meus próprios dados na internet
- Que a internet é "perigosa" pelo facto de expor informação pessoal
- Toda a informação que fornecemos, independentemente do contexto, na Internet, é passível de ser guardada e utilizada sem que eu possa controlá-lo minimamente.
- Intrusão online das informações pessoais dos utilizadores da Internet.
- Definição de tracking e de cookies, métodos utilizados pelos sites para fazer dinheiro, processos de dedução para traçar perfis dos utilizadores
- Os perigos relacionados com o tracking e os cookies na Internet.
- A informação que apreendi do documentário "Do Not Track" é a possibilidade e facilidade com que, nos dias de hoje, é possível aceder às nossas informações pessoais para criar um possível perfil psicológico assim como um físico
- Quando navegamos na internet, estamos a ser monitorizados por empresas que armazenam os nossos dados, criando um perfil nosso algures na internet que depois é vendido a diversas empresas
- A política dos cookies (mais ou menos), o meu nível de exposição na internet (muito escasso), que existem pessoas que ganham dinheiro com a "personalidade" de outras.
- Alguns conhecimentos mais técnicos, como os "cookies", com os quais me deparo dia a dia e só agora tenho plena noção do que significam. Além disso, nunca tinha questionado o facto da internet ser "grátis" para o usuário, apesar de haver, como agora descobri, um custo.
- Tomei conhecimento das formas de ganhar dinheiro na internet através de publicidades de empresas que pagam a outras para nos "sacar", literalmente, informações sobre quem somos, de onde somos, o que gostamos, etc... e os cuidados a ter sempre que expomos seja que tipo de informação for.

- O quão importante é protegermos o nosso "eu real" no mundo virtual que é a Internet
- A nossa utilização da internet é usada como um meio de compreender o nosso perfil e preferências, que depois são vendidos e comprados.
- Como funcionam os trackers, cookies e como é traçado o nosso perfil com base nas nossas interações com sites.
- Dos 3 episódios assistidos na aula, compreendi de uma forma mais detalhada aspectos que já me eram familiares. Como os trackers e os cookies foram criados com o objectivo de recolha e catalogação da informação dos utilizadores da internet. E que a mesma pode mostrar de forma rigorosa, detalhes da vida "real" não só desses indivíduos como também de terceiros, estabelecendo padrões entre todos.

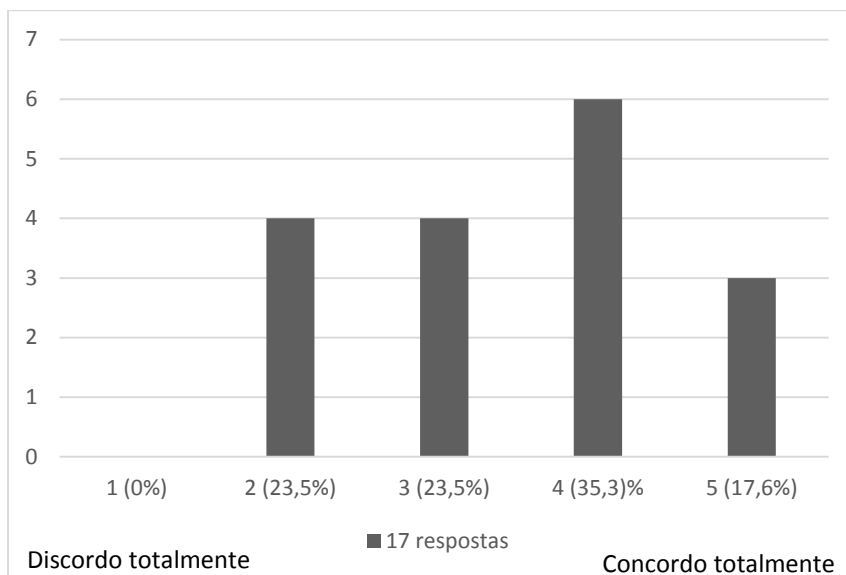
6. Depois de terminada a visualização pensa em pesquisar sobre os assuntos abordados?



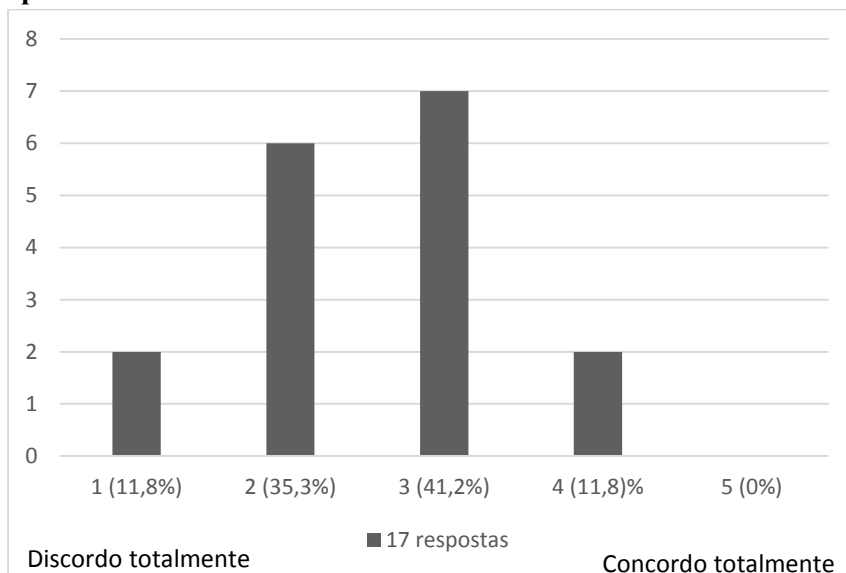
7. Ao chegar ao fim desta experiência, pensa que o documentário poderá vir a ter algum impacto na gestão da sua vida online?



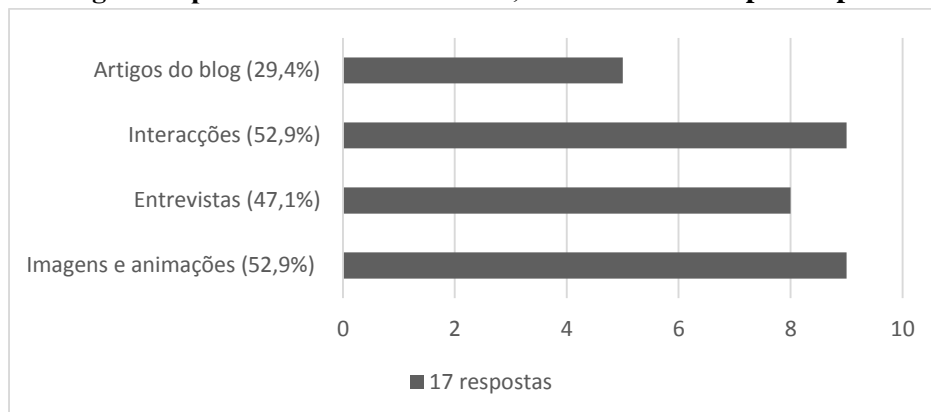
8. Sentiu alguma vez que as suas respostas poderiam alterar o percurso da narrativa?



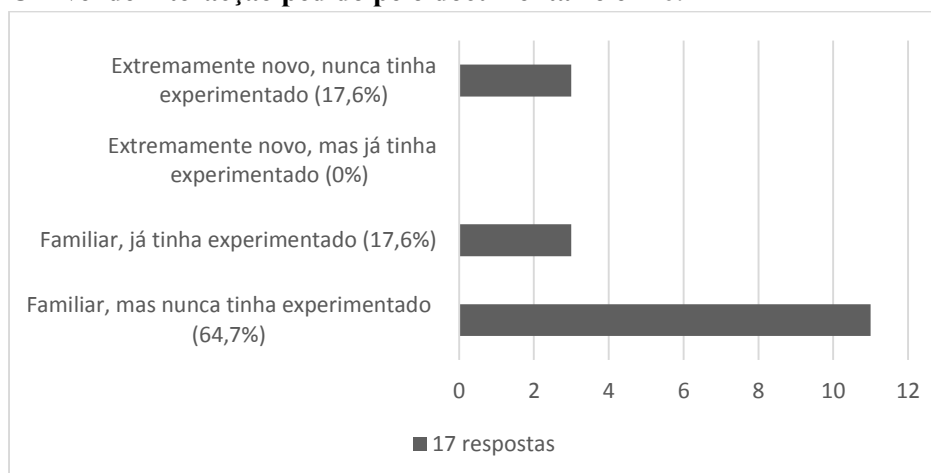
9. Quanto aos episódios, sentiu que o nível de dificuldade crescia de episódio para episódio?



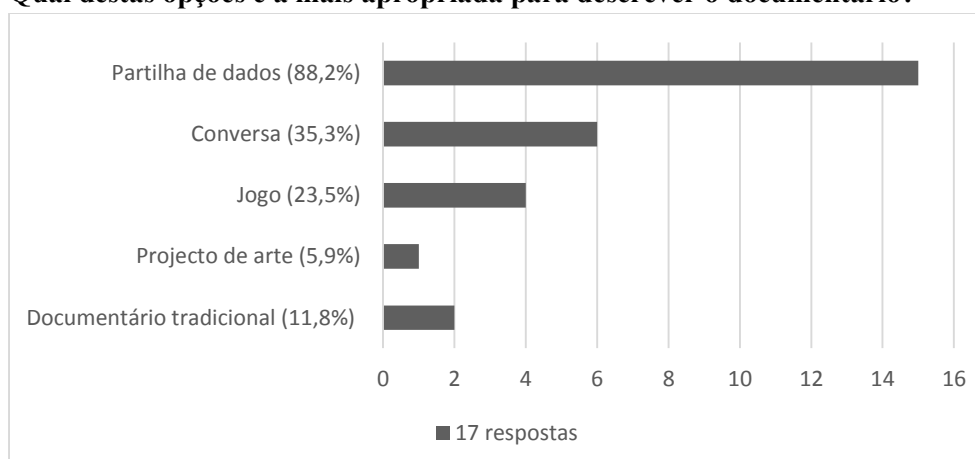
10. Ao longo dos episódios do documentário, sentiu-se mais inspirado por:



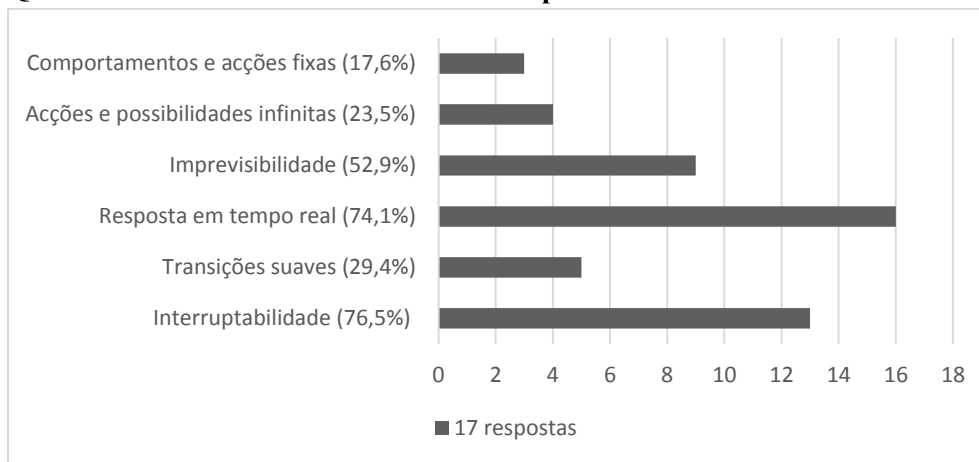
11. O nível de interacção pedido pelo documentário é-lhe:



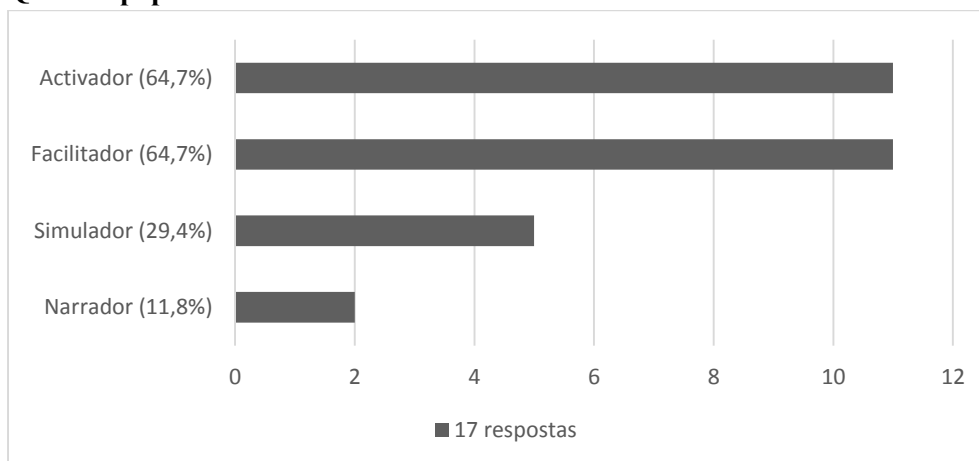
12. Qual destas opções é a mais apropriada para descrever o documentário?



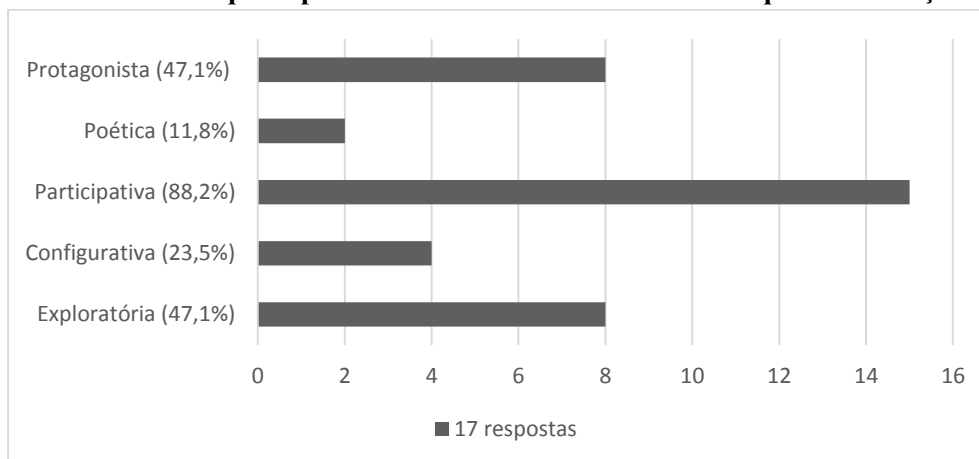
13. Que característica ou características estão presentes neste documentário?



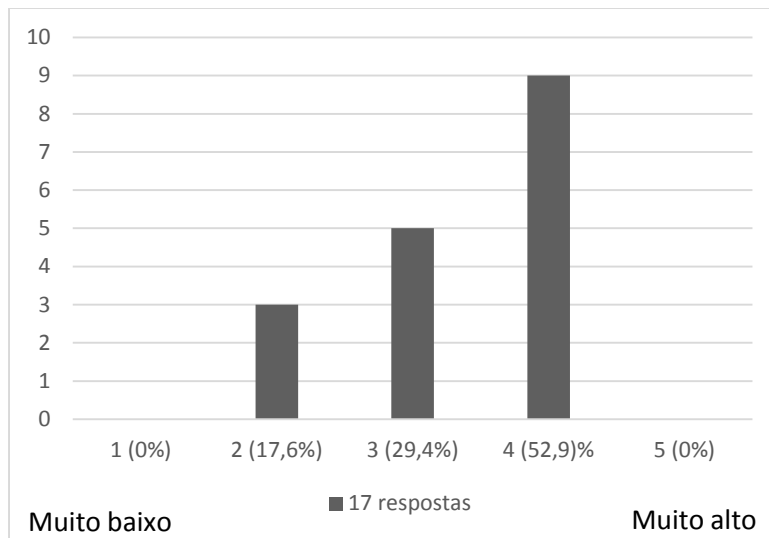
14. Qual é o papel do autor deste documentário?



15. Como utilizador que experimentou este documentário acha que a sua função foi:



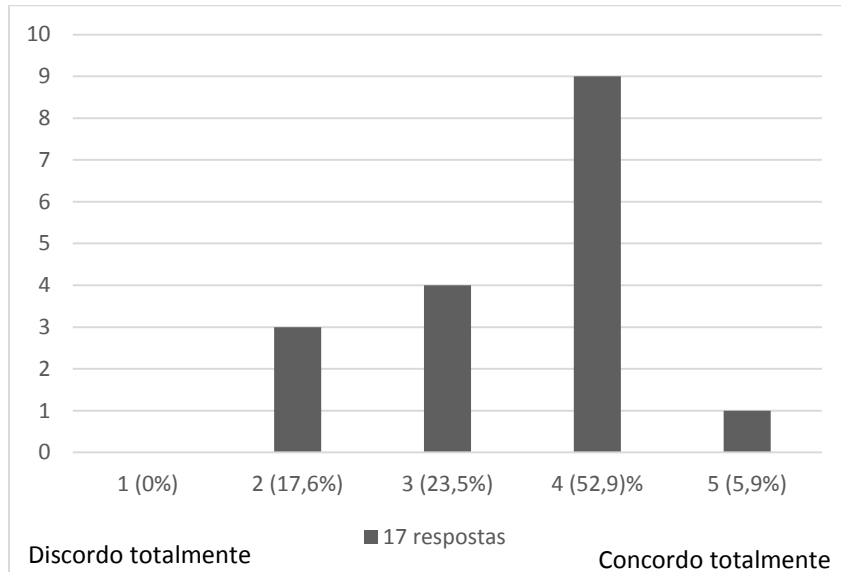
16. O termo "agência" define-se como um conjunto de ações levados a cabo pelo utilizador e que são desencadeadas por um ambiente altamente interativo. Tendo em conta esta definição, como descreveria o nível de agência que lhe protagonizou este documentário?



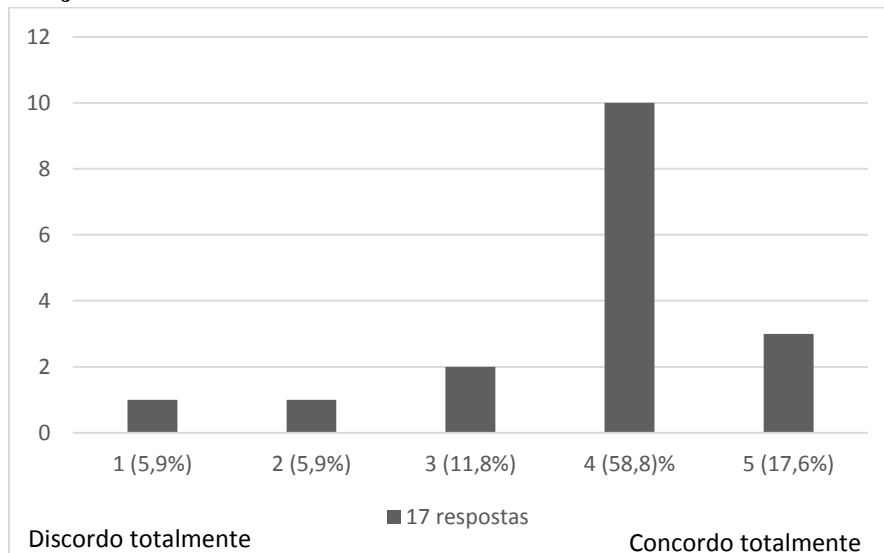
17. A imersividade é um efeito que o documentário produz no participante ao introduzi-lo num mundo transparente e oferecido sem qualquer intermediário. Quais são as características que fazem o Do Not Track ser imersivo?



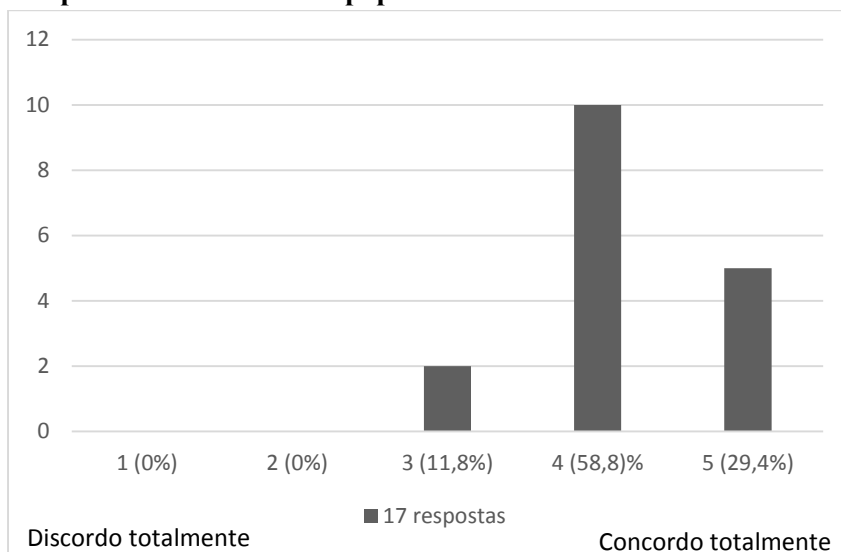
18. Pensa que o Do Not Track é personalizável às preferências e necessidades de cada utilizador, originando respostas e conteúdos diferentes em cada caso de visualização?



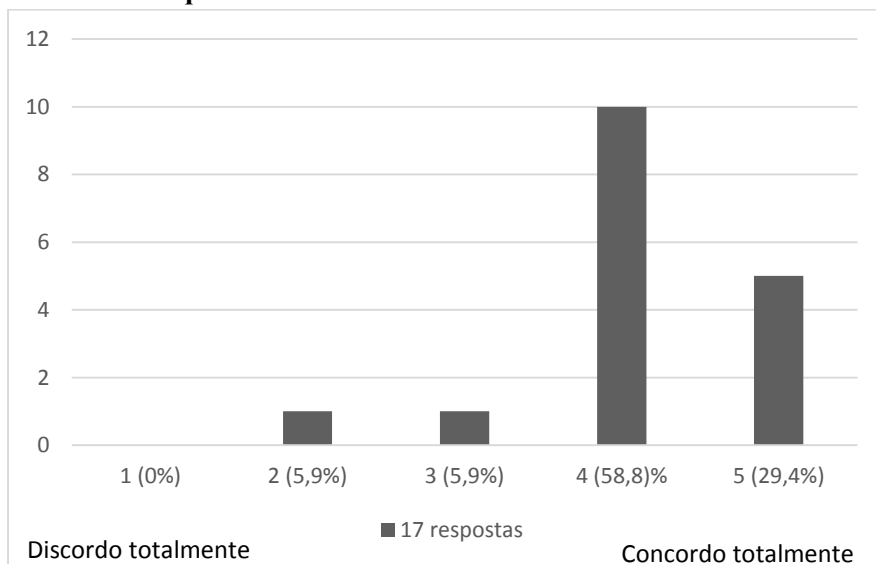
19. O utilizador do Do Not Track pode mover-se através de uma série de eventos pré-escritos, avançando ao seu próprio ritmo, ou até mesmo andar para trás se assim o desejar?



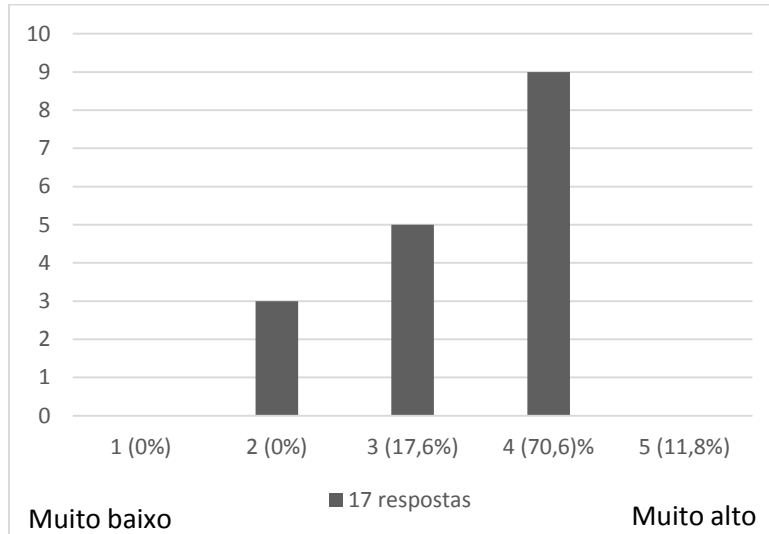
20. O facto de Do Not Track ser um documentário interativo, onde é possível a participação do utilizador, aumenta o impacto cívico na formação de uma melhor compreensão e um melhor papel sobre o mundo?



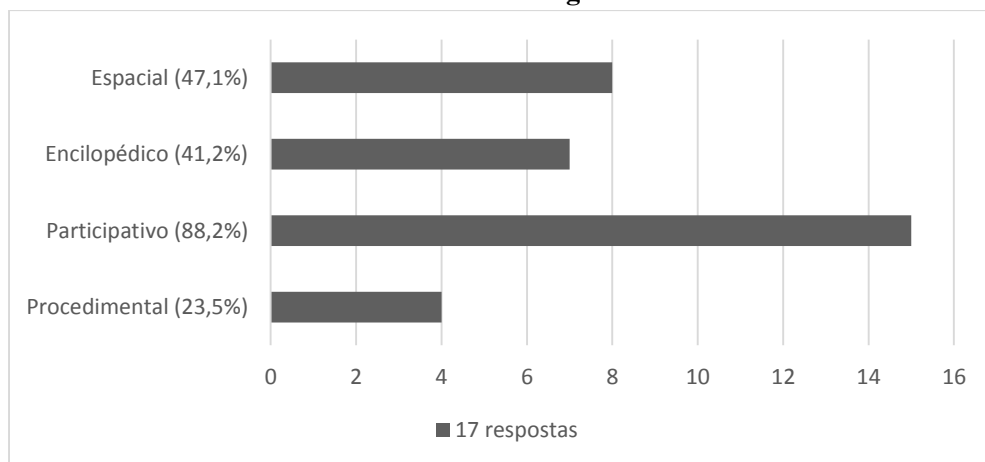
21. A empatia entre o utilizador e o assunto retratado no documentário é mais facilmente adquirida em documentários com interactividade?



22. Num meio digital em que se inserem os documentários interactivos, como é que é o grau de relação entre estas três variáveis – autor, media e utilizador?



23. Identifica o documentário interactivo com algum destes modos?



24. Houve algum acontecimento que lhe despertou uma reacção emocional? Se sim, especifique esse(s) momentos. (9 respostas)

- O dinheiro que as companhias/empresas ganham com os nossos dados
- Não sei
- Não
- Alguma surpresa/descrença com o resultado da análise ao perfil do facebook (não muito accurate)
- Não.
- Quando foi criado um perfil dos meus gostos pessoais como música, artistas e cinema
- Quando descrevem a minha personalidade através dos meus likes no facebook
- O simples facto de especificar a zona onde moro.
- Sim, o momento em que vimos a análise do nosso perfil

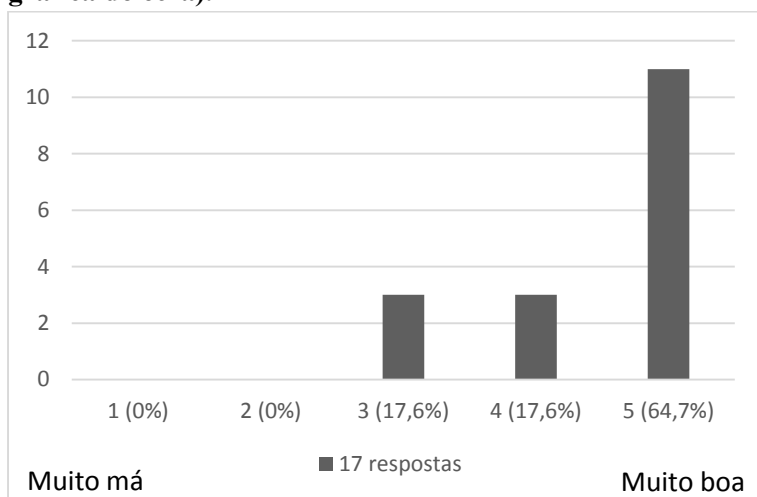
25. O que é que gostou mais ao experimentar este documentário? (14 respostas)

- O conteúdo do documentário
- Os resultados a nível psíquico
- O nível de interactividade.
- O quão pessoal e personalizável o documentário se ajusta a cada utilizador
- Ver a análise da minha personalidade com base no meu perfil do facebook
- Os inputs pessoais e as respostas personalizadas ao espectador.
- A relação direta que é criada entre o participante e o tema do documentário
- Experimentar as mudanças no percurso do documentário à medida que introduzia os meus dados
- A forma como está realizado (esteticamente. imagens)
- O facto de me sentir parte dele.
- Gostei da forma como a Internet e as regras de privacidade e segurança de cada um de nós foram expostas, desmascaradas e explicadas.
- O facto de ser um documentário personalizado
- O nível de personalização do documentário.
- A imersividade do mesmo e o livre arbítrio (controlado) dado ao utilizador, para que haja uma partilha imediata e eficaz de dados relativos à temática abordada.

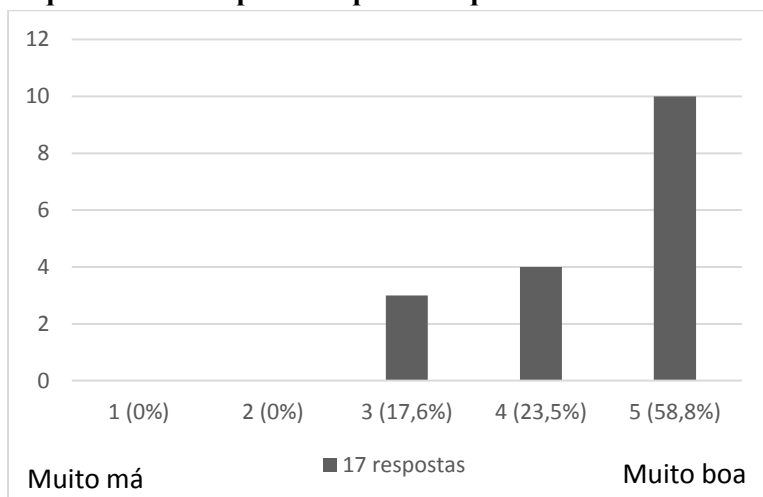
26. O que é que gostou menos ao experimentar este documentário? (8 respostas)

- Respostas demasiado óbvias
- Gostei de tudo
- O tracking.
- A facilidade que houve na recolha da minha informação pessoal
- Não ter funcionado a parte da app do facebook.
- Não gostei do facto do documentário nos fazer perguntas de cariz pessoal, quando o seu tema era a protecção da nossa privacidade online.
- Algumas análises de dados erradas, por exemplo, o meu "perfil" não tinha muito sentido
- O facto de ter o seu perfil de Facebook analisado pode revelar-se uma invasão de privacidade.

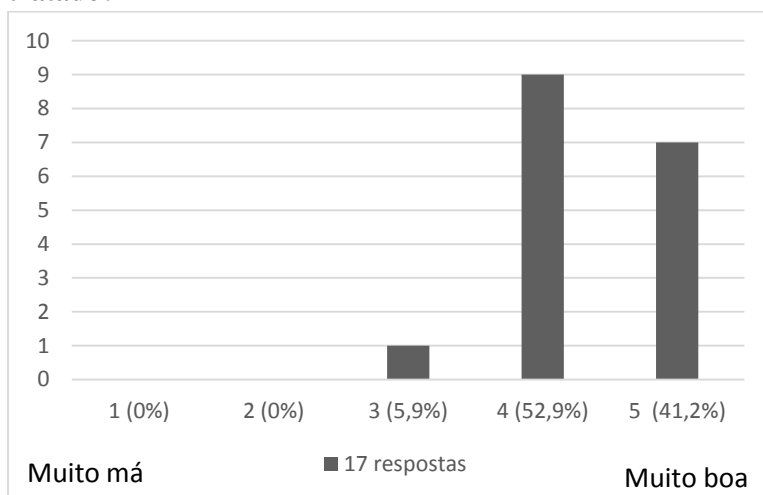
27. Qual é a sua primeira impressão acerca do layout (o desenho ou organização gráfica do ecrã).



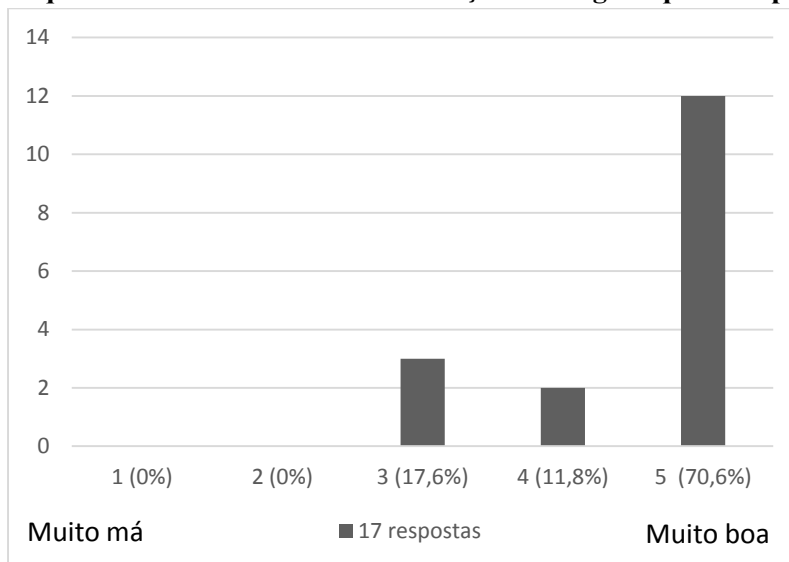
28. O que achou dos episódios quanto à qualidade?



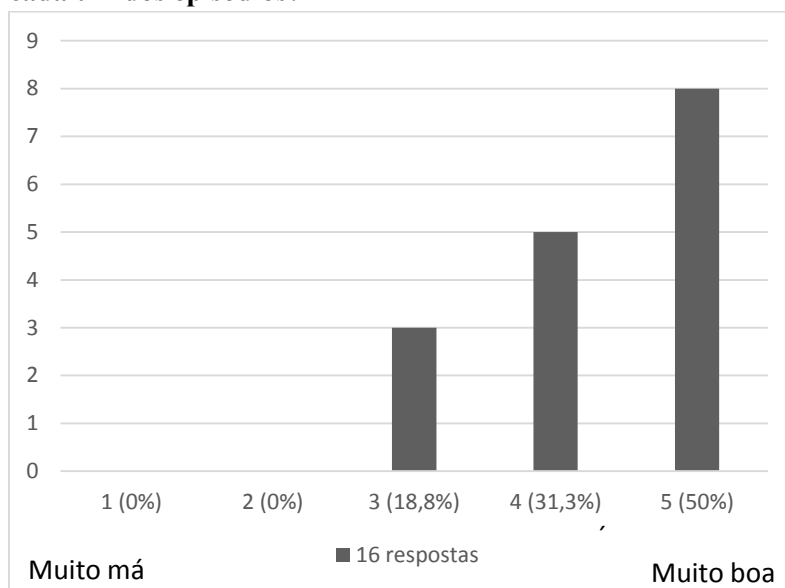
29. A informação apresentada é suficiente e adequada para compreender o tema tratado?



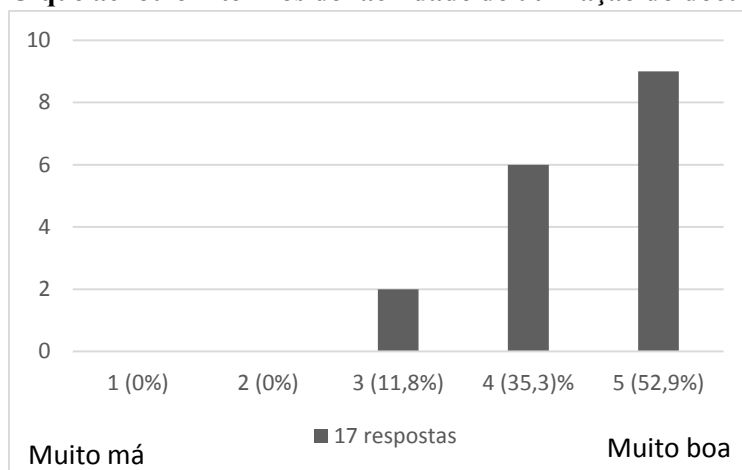
30. O que achou relativamente às animações e imagens que são apresentadas?



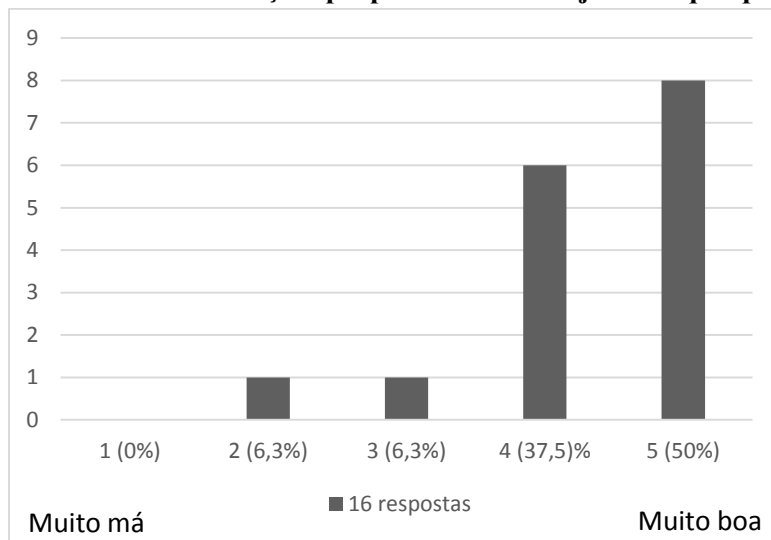
31. Conseguiu compreender com facilidade os percursos interactivos propostos em cada um dos episódios?



32. O que achou em termos de facilidade de utilização do documentário?



33. Considera as interacções propostas com os objectivos que quer passar:



34. Perdeu-se a navegar entre páginas? No caso afirmativo, explicita em que situação.

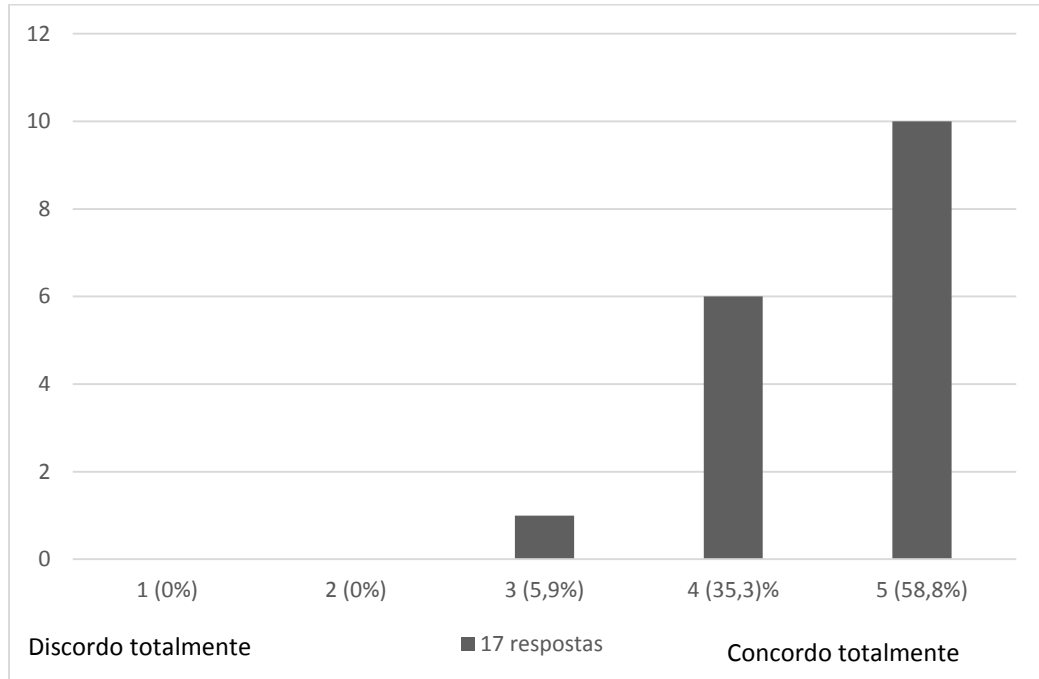
(7 respostas)

- Não.
- Não.
- Não
- Não
- Não
- Por momentos, mas encontrei facilmente
- Não

35. Detectou algumas falhas ao nível da interacção? No caso afirmativo, descreva-as por favor. (7 respostas)

- Não.
- Não.
- Quando os websites que indicávamos não faziam ligação
- Não
- Não
- Não
- Apenas a interpretação incoerente dos meus dados

36. De uma maneira geral, considera que este documentário pode ser útil tendo em conta os objectivos a que se propõe?



C. Entrevistas

C.1. Entrevista Patrícia Nogueira:

E. O documentário interactivo é uma evolução natural do documentário linear?

R. Acho que há alguns factores que o tornam uma evolução natural, mas também considero que vai haver sempre lugar para o documentário tradicional e depois para o documentário interactivo. Acho que é uma evolução em paralelo e não um que dá origem ao outro. E acho que há alguns factores que contribuíram, nomeadamente, o facto de nós termos Internet banda larga, dos codecs de vídeo se terem tornado muito mais leves e de repente a Internet começa a ser um espaço onde é possível colocar vídeo em streaming com alguma facilidade. No entanto, também não quero falar só do facto de o documentário ter encontrado um espaço na Internet até para divulgar, porque de repente nós temos não sei quantos realizadores de cinema, ou realizadores de documentário porque também existe facilidade nos equipamentos. Por outro lado, a Internet tem este espaço todo, mas também existia uma espécie de vazio, isto é, temos uma série de conteúdos que não tinham muito sentido ou que eram muito dispersos e se calhar a Internet viu no documentário uma forma de começar a criar algum conteúdo com significado, com substância e então apropriou-se um pouco do documentário. Acho que existem estas duas vertentes, por um lado, o documentário precisava de um espaço e por outro lado, a Internet precisava de conteúdos e depois há também esta tendência para que as obras comecem a ser interactivas. Esta facto já vem dos anos 60 em que começam a haver algumas experimentações na área da música e também na área do cinema ou na área do vídeo e a Internet sendo ela própria muito fragmentada e permitindo estas ligações mais ou menos aleatórias transformou-se quase numa plataforma natural para depois abarcar o documentário e transformá-lo no documentário interactivo.

E. Como é que define documentário interactivo?

R. Eu tenho uma base no cinema documental e por isso, estou muito agarrada àquilo que é o documentário tradicional ainda e vejo com alguma dificuldade alguns exemplos que hoje em dia se apresentam como documentários interactivos. Eu acho que para ser um documentário interactivo, isto pode parecer senso-comum, mas tem que ser interactivo, e também tem que ser documentário e, portanto, tem de abrir de certa forma a narrativa e permitir que exista um diálogo entre a audiência, o espectador e a obra e que o espectador possa também manipular, gerar conteúdos, modelar a narrativa. Porém, também tem que ser um documentário, eu digo isto porque se nós olharmos para o canal do youtube aquilo é uma plataforma de divulgação, não pode ser considerado um documentário porque não existe um ponto de vista do autor e estou muito agarrada a uma perspectiva do John Grierson que definia que documentário é uma obra que tem que forçosamente apresentar um ponto de vista sobre o mundo, um ponto de vista autoral, um ponto de vista do autor e eu acho que o documentário interactivo se quer ser chamado como documentário e ter a palavra documentário na sua origem, tem que ter esta visão autoral, tem que imprimir um ponto de vista. Por exemplo, a autora Sandra Gaudenzi que tem uma entrada no dicionário de John Hopkins sobre aquilo que é o documentário interactivo diz que qualquer obra que parta de uma intenção de um documentário real e que seja interactivo pode ser considerado um documentário interactivo e eu percebo que ela queira dar uma definição suficientemente abrangente para todas as formas de expressão e de interactividade que ainda podem estar por surgir e que nós ainda desconhecemos, mas por outro lado acaba por ser tão abrangente que nós podemos incluir jogos de computador, plataformas de comunicação, como é o caso do youtube e outras, e isso na minha perspectiva eu não consigo considerar que seja um documentário interactivo porque não são documentários.

E. Então não considera, por exemplo, o Forth McMoney um documentário interactivo? Porque neste documentário está bem presente o formato de jogo.

R. Eu considero o Forth McMoney um documentário interactivo porque tem uma base de jogo, existe uma forma de interacção e de comunicação com o público, mas tem um ponto de vista muito vincado. Quando nós vemos ou jogamos o Forth McMoney nós conseguimos perceber qual é a visão dos autores, neste caso do David Drusfene. Nós conseguimos perceber que há uma intenção de chamar a atenção do público, por um lado, para questões de exploração do petróleo e das questões ambientais e como é que essas duas necessidades podem tentar ser equilibradas. Que é isso que nós tentamos fazer ao longo da narrativa e do jogo, ou seja, é tentar encontrar uma forma de equilíbrio, por um lado, temos que explorar petróleo para continuarmos a sobreviver nesta forma de sociedade que nós encontramos para viver, mas por outro lado também existem questões ambientais e como é que explorando petróleo nós conseguimos ter essas questões ambientais mais ou menos asseguradas. O Forth McMoney também cria uma espécie de espaço de democracia directa em que não são as minhas decisões enquanto jogadora que vão dar origem a alguma alteração, são as decisões de todos os jogadores em conjunto que dão origem a uma mudança, embora as minhas decisões também influenciam. É quase uma espécie de laboratório de democracia directa.

E. Já falou sobre a Internet como um catalisador do documentário interactivo. Acha que há outras razões que explicam a explosão do documentário interactivo nos últimos anos?

R. Isto é uma ideia que eu tenho vindo a analisar e que ainda não tenho muitas certezas. Esta ideia de colocar a audiência ou o espectador no centro e de ser tudo acerca de nós próprios, eu acho que é uma tendência que se nós olharmos para os media digitais está a acontecer. É quase uma tendência narcisista, porque nós temos o facebook que é o nosso mural, temos o linkedin que é a nossa página pessoal e portanto, é tudo sobre nós. Estamos a voltarmo-nos cada vez mais para dentro, para nós próprios e não estamos muito interessados em olhar para os outros. E se nós olharmos para a evolução das abordagens no documentário tradicional, vimos que ao longo do tempo os movimentos artísticos e os movimentos sociais influenciaram de alguma forma o modo como se foi fazendo documentário nos anos 60, nos anos 80, agora mais recentemente a partir dos anos 2000 e portanto, a forma do documentário interactivo é também uma tendência da sociedade moderna, de nós olharmos para nós e querermos saber das nossas experiências e das nossas decisões e não estamos muito interessados em ouvir o que os outros têm para dizer. É uma ideia um pouco negra e como disse anteriormente, ainda estou a contruí-la, mas acho sinceramente que é por aqui.

E. Como é que define interactividade?

R. A interactividade pressupõe um diálogo entre um utilizador e uma obra e incorporar as decisões desse utilizador nessa obra.

E. A obra tem que ser computacional, tem que haver um sistema computacional?

R. Não, necessariamente, de maneira nenhuma. Aliás, já deves ter ouvido falar da obra do John Cage, a 4'33, que é uma obra de música e que não tem nenhum sistema computacional ou digital por baixo dele e eu estava a pensar por exemplo quando o Banksy fez a residência dele em Nova Iorque. Ele é muito conhecido por aquela obra da menina com o balão que ele fez em Londres e em Nova Iorque ele fez só o balão na parede e aquilo que acontecia é que as pessoas se colocavam debaixo do balão a fazerem que seguravam no balão para tirar uma fotografia e colocar nas redes sociais. De certa forma, aquilo é uma obra interactiva, é um balão desenhado na parede, mas torna-se interactiva porque é preciso que uma pessoa se coloque lá para activar a obra, para contribuir para ela e a obra é sempre diferente porque depende sempre da forma como eu me coloco e da forma como alguém me vai tirar a fotografia. Por isso, eu considero que isso pode ser uma obra interactiva e, de facto, também não tem nenhuma base digital.

E. Quais são as novas funções da audiência do documentário interactivo?

R. Sendo uma obra interactiva em que implica que o espectador ou o público tenha uma influência na forma como ela é moldada e como é criada eu acho que a sua função se altera completamente. Há vária literatura sobre isso no cinema tradicional que diz que o espectador nunca foi totalmente passivo e que faz sempre uma interpretação da obra, sendo que a obra é completamente diferente considerando experiências anteriores fazendo com que nós acabemos por nos apropriar também quando estamos a ver um documentário linear ou no cinema linear, ou seja, acabamos sempre por nos apropriar das partes que mais nos interessam. Eu retenho umas partes e tu quando fores ver um filme vais reter outras partes diferentes das minhas, mas agora existe de facto um papel activo e existe uma manipulação, não utilizando esta palavra de uma forma muito negativa ou pejorativa, existe uma manipulação de conteúdos e, de facto, a audiência acaba por ser o centro dessa obra. Por exemplo, no National Film Board aquilo que eles têm muito presente e muito mais presente do que se fosse um documentário linear é a necessidade de trabalhar para essa audiência, isto é, quem é essa audiência, como é que eles vão interagir, porque se a obra se torna interactiva nós temos que prever como é que a audiência se vai comportar e prever todas as possibilidades do que a audiência pode fazer. Existem casos diferentes de como a audiência consegue subverter aquilo que estava previsto e criar obras novas e formas que não estavam imaginadas, tentando até subverter essa forma de utilização. Eu não me lembro qual é a obra, é uma aplicação que é utilizada para marcar locais em mapas, locais geométricos e o que começou a acontecer é que as pessoas de forma colaborativa e espontânea começaram a tentar marcar esses lugares criando formas, sendo que de um ponto de vista aéreo começam-se a ver desenhos que foram criados propositadamente. Ora isto, é uma utilização que quem criou a aplicação não estava a pensar que as pessoas iriam utilizá-la, mas felizmente os seres humanos conseguem ser mais inteligentes e criativos que as máquinas e conseguiram criar uma forma de usar aquela aplicação de um modo completamente diferente daquele que estava previsto e foi de tal forma bem sucedido que os próprios criadores da aplicação começaram a utilizar essas ideias e a promover, a fazer print screens dessas formas, a publicar e a incentivar as pessoas a continuar dessa forma, embora fosse completamente daquilo que estava previsto inicialmente.

E. Entre autor e utilizador acha que um se torna mais importante do que outro nesta nova concepção do documentário interactivo?

R. Essa é que é a grande questão, até que ponto os autores estão disponíveis para abdicarem do seu ponto de vista autoral e é uma questão sobre a qual eu também tenho vindo a pensar e a ler sobre o assunto. É verdade que de certa forma, o autor perde grande parte da autonomia quando está a criar um documentário interactivo. Por outro lado, isto vai contra aquilo que eu acabei de dizer, mas todas as opções ou quase todas são previstas pelo próprio autor. Eu considero que mesmo que seja um documentário muito aberto, com um grande grau de participação como é por exemplo um documentário de crowdsourcing, que implica que os utilizadores enviem os seus próprios vídeos, fotografias, as suas próprias experiências para incluir numa espécie de mapa, também o assunto e a forma como a audiência pode participar foi definida à partida pelo autor. Por um lado, existe de facto essa perda de autonomia do autor em que ele perde o controle da sua narrativa, porque nós nunca sabemos como é que a audiência vai funcionar. Podemos criar alguns pontos pelos quais a audiência tem que passar obrigatoriamente e isso controla mais ou menos, pontos chave, não a narrativa completa, mas pontos pelos quais o espectador tem que passar, mas mesmo nesses documentários mais abertos que implica a recolha das contribuições da audiência existe sempre regras definidas à partida e essas regras são definidas pelo autor. E aquilo que eu vejo e foi por isso que fiz questão de trabalhar com o National Film Board, é que no caso deles existe sempre uma marca autoral muito forte em cada um dos trabalhos que eles fazem, se calhar mais nuns do que noutros, mas isso é normal. Da mesma forma que num documentário linear alguns têm uma marca autoral mais forte, mesmo que sejam do mesmo

realizador, mas existe essa marca autoral e eu penso que em grande parte essa marca autoral está muito presente porque a própria interactividade tem um conceito por trás, ou seja, a forma como eles definem essa interactividade também tem um ponto de vista.

Por exemplo, eles estão a trabalhar agora num documentário que se chama *Tangles*. Fala sobre Alzheimer e apresenta vários testemunhos de pessoas relacionadas com Alzheimer dentro de uma família. Funciona com desenhos através de animação, desenhos muito simples com linhas e a forma de activar essas histórias e percorrer o documentário é desenhar linhas que ligam os elementos da família porque quando nós estamos a falar do Alzheimer, em que estamos a falar de uma perda de memória, perda de identidade em que os laços de família são muito importantes é isso que nós precisamos de fazer, é de ligar as pessoas e por isso, a forma como eles criaram esta interactividade é que nós desenhámos literalmente uma linha entre as pessoas da família para conseguir activar uma história. Portanto, a própria interactividade tem um conceito por trás, tem um ponto de vista e isso nota-se quando estamos a ver os filmes e é isso que faz a diferença porque nós temos um trabalho que é interactivo e é muito engraçado e que nos deixamos fascinar devido a essas características tecnológicas e digitais que são fantásticas, mas depois a história continua a contribuir de forma muito significativa para nos ligar enquanto espectadores às obras e quando nós temos essa história e esse conceito por trás, quer da história, quer da forma como nós interagimos com a história, acaba por nos relacionar mais com esses trabalhos.

E. Que efeitos/consequências advém da participação da audiência no documentário interactivo?

R. Nós temos consequências desde muito básicas, como por exemplo alguém a entrar numa página e digo uma página porque maior parte das obras tem uma base de Internet e a experimentar algumas ligações, mas não avançar muito para além disso, até às consequências da própria audiência contribuir com conteúdos, ou até da própria subversão daquilo que é suposto e a audiência ter a criatividade de conseguir pegar numa obra e subverter completamente a ideia inicial que foi criada para ela.

Uma das coisas que eu estou a analisar na minha investigação são os números que o National Film Board tem através do Google Analytics, ou seja, eles conseguem medir quantos utilizadores entram, quanto tempo é que estão na obra, que caminhos é que percorrem, como é que utilizam o documentário. São dados que são meramente estatísticos e aquilo que se compreende é que existe uma taxa de desistência enorme logo à entrada. Estamos a falar em alguns casos de uma taxa de 70%, as pessoas entram e saem imediatamente. Não se sabe se será porque as pessoas chegaram lá por engano, porque não sabiam para o que iam, e eu acho que em muitos casos e eu vejo isso pela minha utilização e pelas pessoas com quem falo à minha volta, que eu entro, guardo o link para ver depois e regresso mais tarde. Também existe uma tendência para as pessoas regressarem, pelo menos nos filmes deles e essas pessoas que regressam ficam sempre mais tempo, veem mais páginas, envolvem-se mais do que aquelas que vão pela primeira vez, por isso eu acho que essa enorme taxa de desistências não tem só a ver com os filmes deles e é comum a toda a Internet, porque nós deparamo-nos com muitas coisas que não estávamos à procura e que nem sempre nos interessam e acho que tem que ver com isso.

E. Acha que existe alterações ao nível da percepção do utilizador no documentário interactivo?

R. Eu acho que tem que haver sempre alterações porque a partir do momento em que nós temos uma narrativa que não é controlada pelo autor, se no documentário tradicional o utilizador se apropria das partes que lhe interessa mais, num documentário interactivo isso acontece de uma forma muito mais evidente, porque cada um de nós vai procurar ou vai clicar os conteúdos que mais lhe interessam. Também penso que é importante referir que nem todas as pessoas estão vocacionadas para interagir e ver documentários interactivos. Da mesma forma que naturalmente há pessoas que são mais direccionadas para jogos do que outras, e eu falo por mim

por exemplo, eu nunca me viciiei num jogo e também acho que como espectadora não tenho assim tanto interesse no documentário interactivo e prefiro sentar-me a ouvir uma história e deixar-me envolver pela narrativa que o realizador definiu. Portanto, no documentário interactivo existem obrigatoriamente diferenças nessa percepção, porque se abrem inúmeras possibilidades, todas as possibilidades que o autor definiu, e todas aquelas que ele não definiu e que nós como audiência podemos chegar lá sozinhos.

E. Acha que o facto de ser interactivo e de se poder participar na narrativa, pode trazer mais empatia com o acto representado?

R. É uma questão muito relativa. Eu entrevistei várias pessoas no National Film Board, produtores de documentário interactivo e produtores de documentário tradicional e tendencialmente os produtores de documentário tradicional dizem que este é mais emotivo porque liberta o espectador de ter de tomar decisões e de o filme parar e de exigir uma contribuição e por isso, quando estás numa sala escura a ouvir uma história isso torna-se muito mais imersivo do que estar a clicar com o rato ou com o dedo em opções. Já os produtores e realizadores do documentário interactivo consideram que é muito mais envolvente ter um documentário deste tipo porque te permite escolher e procurar as partes que mais interessam. A directora do estúdio digital diz até que no documentário interactivo és só tu e o teu dispositivo, o que cria uma relação muito mais próxima e muito mais íntima e eu acho que depende muito das pessoas. As pessoas que gostam de jogos provavelmente vão preferir o documentário interactivo porque querem esse lado da experimentação, de procurar, de fazer uma descoberta quase como se funcionasse como uma caça ao tesouro e há as outras pessoas que gostam mais de se sentar, de verem um filme e que alguém lhes conte uma história, e isso não é menos imersivo do que estar a interagir.

E. O documentário interactivo utiliza a mesma narrativa e assenta nos mesmos pressupostos que a narrativa do documentário tradicional?

R. Tem obrigatoriamente que haver mudanças no sentido em que tu não tens uma narrativa, tens múltiplas narrativas e eu não sei se todas estas múltiplas narrativas seguem uma estrutura narrativa que tenha um conflito, um clímax, um desfecho e uma conclusão. Mas se não têm deveriam ter porque de certa forma é isso que vai manter os espectadores próximos e com vontade de continuar a saber o que se passa a seguir. Há vários estudos, não sei se publicados, da forma como podem criar narrativas que sejam multi-lineares, que permitam várias opções e que mesmo assim continuem a respeitar de alguma forma essa estrutura que eu falei em cima. Podem ser essas estruturas multi-lineares mas que continuam a seguir certas regras do documentário ou da literatura mais tradicional. Eu estive num instituto em Vancouver que se chama CDM (Center for Digital Media) que é um espaço que reúne as 3 principais universidades públicas de Vancouver e só faz investigação e mestrados e o sub-director do centro dizia-me que nós temos muito a aprender com os jogos porque se nós olharmos para aquilo que acontece nos jogos, e existe de facto uma vontade das pessoas continuarem a jogar e há pessoas que ficam absolutamente viciadas. Nos documentários interactivos isso não se verifica. Assim, temos que aprender como é que se consegue construir narrativas que continuem a ser documentários, continuem a ter um ponto de vista autoral, continuem a produzir significados interessantes para chamar a atenção, por exemplo, para a ecologia, desenvolvimento sustentável, doenças como o Alzheimer, o que quer que seja, e manter a atenção e o interesse. Uma das opções que ele falava era criar blocos fechados em si próprios, que cada segmento da narrativa respeitasse a narrativa mais tradicional, isto é, de despoletar um conflito, de haver um desenvolvimento e apresentar uma conclusão e no fim haver uma espécie de recompensa no final desse segmento. No fundo, um segmento fechado em si próprio, que depois abra a possibilidade de o que é que se quer ver a seguir, e que toda a estrutura devia ser construída dessa forma. Há ainda a questão do tempo, há quem diga que devem ser 5 minutos, há quem diga que 5 minutos é demais, quando nós temos filmes de 6 horas. Mais uma vez isto

representa a tendência das nossas sociedades, queremos tudo agora e em curto espaço de tempo, porque o tempo também começou a acelerar de modo muito exponencial.

E. Como é que vê a relação da imersividade com o documentário?

R. Existem dois chavões que estão muito em voga e que não se aplicam só ao documentário, mas às novas tecnologias em geral, que é o *engagement* e a imersividade. A imersividade pode ser conseguida de várias formas, para mim ler um livro é absolutamente imersivo porque eu foco-me e entro naquela história e estou com as personagens e visualizo todos os lugares e acções do livro. Depois nós andamos à procura, porque é possível hoje em dia de encontrar a imersividade não só na realidade virtual, mas também ir mais além e produzir cheiros, sabores, movimentos, através de plataformas... E eu não sei que é que é mais imersivo, pelo menos numa primeira fase e se calhar para a nossa geração. Se calhar a minha filha já vai pensar de outra forma, porque de aqui a uns anos sai para o mercado uma consola com realidade virtual ficando acessível a todas as pessoas. Mas de facto, eu não sei qual é que é mais imersivo, estar a ler um livro e esquecermo-nos do mundo à nossa volta e estarmos completamente absorvidos pela história e pelas personagens, ou se é termos um aparelho, que pelo menos para mim, e eu já fiz algumas experiências, e o facto de ter o aparelho e de ter que tomar decisões retira-me dessa imersividade. Sempre que o filme pára e me pede para decidir eu lembro-me que estou numa experiência, que aquilo não é realidade. E não é só na realidade virtual, no documentário interactivo é a mesma coisa, mesmo que eu esteja interessada e esteja imersa, sempre que há uma paragem e eu tenho que tomar uma decisão eu volto ao mundo real, faz-me lembrar que estou em frente ao computador ou estou com um aparelho de realidade virtual e para mim, para já o aparato tecnológico faz-me sentir que a experiência não é tão imersiva, mas como te disse, as gerações que virão a seguir vão dar como adquirido essa questão da tecnologia e vão conseguir ter essa experiência muito mais imersiva. E quem joga jogos, outra vez, porque até agora a indústria dos jogos foi quem conseguiu tirar mais proveito da interactividade, gosta da ideia da realidade virtual e consegue sentir-se mais próximo das personagens e envolvido, sentindo que faz parte daquele mundo e eu acho que essa é que é grande diferença entre o documentário interactivo e o documentário mais tradicional. É que no documentário interactivo permite que a audiência faça também parte do documentário e por isso, não foi alguém que produziu este filme para mim, eu também faço parte deste filme e também estou a dar o meu contributo para o resultado final que eu estou a ver.

C.2. Entrevista Soraia Ferreira

E. O documentário interactivo é uma evolução natural do documentário linear?

R. Eu considero que sim, mas também não tem só a ver com o documentário. Tem também a ver com a altura em que vivemos e com a evolução tecnológica, e se juntarmos tudo isso, sim é uma evolução natural.

E. O documentário surge apenas e só da junção dos media digitais com o género do documentário ou existem mais factores envolvidos?

R. Eu acho que devíamos começar pelas definições de ambos os documentários para chegar aqui e apesar de eu não ter uma definição exactamente teórica, porque nunca estive a pesquisar sobre o assunto, para mim o documentário é a captação da realidade pelo ponto de vista de quem o filmou, pelo filmmaker e o documentário interactivo é essa mesma captação só que o documentário não avança se o utilizador que está a ver o documentário não tomar nenhuma acção. O documentário linear é só clicar play e o documentário decorre e quem está a assistir não tem que fazer nada, no interactivo ele tem que ter uma acção participativa. Esta é a grande diferença. E como é que ele consegue ter essa acção participativa, teve que ser a tecnologia a

ajudar e sem isso acho que era muito complicado existir os documentários interactivos que conhecemos agora.

E. Para além da Internet e da evolução tecnológica, há mais razões que explicam a explosão do documentário interactivo nos últimos anos?

R. Essa explosão tecnológica tem a ver com a grande panóplia de ferramentas que agora existem, tem a ver com a descida de preço dessas ferramentas e este conjunto fez com que o comportamento do consumidor também se alterasse. Enquanto o consumidor acerca de duas décadas atrás era um consumidor passivo que esperava um tipo desse conteúdo, agora não. Agora o consumidor está a exigir conteúdos que ele consiga interagir e escolher o final que ele deseja. Portanto, não foi só a tecnologia, mas o comportamento do consumidor.

E. Quais são as características que diferenciam o documentário interactivo?

R. Para mim a característica fundamental é a escolha do utilizador. Se o utilizador não quiser avançar, o documentário interactivo não avança. Se ele quiser avançar o documentário interactivo avança, enquanto no outro é apenas o início.

E. E o ponto de vista do autor continua a estar presente no documentário interactivo?

R. Eu acho que continua a existir, só que esse ponto autoral também vai ser esbatido com o ponto autoral de quem está a utilizar o documentário. Enquanto que no documentário linear apenas existia um ponto de vista, que é o ponto de vista do documentarista que estava a fazer, agora não. Agora existem dois pontos de vista, o ponto de vista do documentarista porque ele escolheu cada um dos ramos do documentário só que em vez de escolher um, escolheu dez e depois também vai ser o ponto de vista de quem está a fazer o documentário interactivo, ou seja, ele vai escolher um desses dez, por isso, ele também vai ter uma escolha. Desta forma, acho que são os dois, mas o documentarista ainda tem um papel.

E. E há um papel mais importante do que outro, entre autor e utilizador?

R. Eu não acho que um seja mais importante do que outro, porque ambos influenciam muito a escrita que se tem. Eu acho que não se consegue fazer um ranking de qual será o mais importante. Acho que serão os dois igualmente importantes.

E. A forma como é usada a interactividade difere de documentário para documentário. Será que o autor tem aqui uma nova forma de demonstrar o seu ponto de vista?

R. Sim também, porque ele escolhe as ferramentas. Enquanto antes escolhia como ia filmar, agora para além de escolher como vai filmar, também escolhe a plataforma e também escolhe os elementos de interactividade, por isso agora faz tudo parte das escolhas que o documentarista tem que fazer.

E. Quais são as novas funções dos utilizadores?

R. Ora bem, eles antes não tinham que fazer nada, só tinham que estar dispostos a assistir e carregar no play. Agora podem interagir e participar e isso é uma grande mudança importante. Ao estarem activamente a clicar e a escolher os caminhos é uma grande, grande diferença.

E. E que efeitos é que advém da participação dos utilizadores no documentário?

R. Os efeitos é que eles é que escolhem o final a que vão assistir de acordo com as escolhas que fizeram anteriormente. Desta forma, as escolhas que eles fazem ao longo do documentário é que vão definir o final da experiência que eles têm ao assistir ao documentário.

E. O documentário interactivo utiliza a mesma narrativa e assente nos mesmos pressupostos da narrativa do documentário linear?

R. Para mim sim, porque o *storytelling* onde quer que seja, seja em teatro, em livros, em cinema assenta sempre em três actos, sempre. Podem chamar coisas diferentes, mas tens que ter sempre esses três actos, a parte da exposição e introdução dos personagens, a parte do conflito no segundo acto e a parte da resolução no terceiro acto. Isto tem que existir sempre e o importante é sempre uma boa história, agora depois dentro é que se pode fazer alterações. Porque é assim que o nosso cérebro está ligado e é unicamente desta forma que as histórias fazem sentido para nós.

E. Existem alterações na percepção do utilizador, ou seja, ele começa a ver as coisas de forma diferente num documentário interactivo?

R. Eu não acho que ele veja as coisas de forma diferente, eu acho é que ele pode ter uma envolvimento diferente, porque ele faz as escolhas de acordo com os pressupostos e com os valores que ele tem e ao fazer essas escolhas então a história pode se tornar mais relevante para ele.

E. E cria-se uma relação de maior empatia se for um documentário interactivo?

R. Eu acho que a empatia é na realidade virtual dos documentários e neste momento, apesar de ser um meio que está mesmo, mesmo no início já existem algumas experiências. E, por exemplo, há um documentário feito para as Nações Unidas sobre uma menina que era refugiada na Síria e eles foram lá e fizeram esse documentário e depois mostraram esse documentário em web dados e as pessoas ficaram tão sensibilizadas e a empatia foi tão maior que aí já tomaram acção. Então em termos de realidade virtual estão a acontecer resultados extraordinários.

E. Acha então que a empatia não se cria de todo se for um documentário interactivo que estamos a ver em casa, através do computador?

R. Se calhar pode haver um bocadinho mais de empatia do que num documentário linear. Mas é assim, quando nós estamos a ler uma história nós também entramos dentro do mundo, por isso, eu acho que aí também há empatia... Temos que ver estudos, mas aí eu acho que deve ser ela por ela. Mas agora na realidade virtual é que eu acho que há uma grande diferença porque a pessoa está lá presente. Quer dizer, existe o sentido de presença e então aí a empatia é muito maior.

E. E em termos de estratégias de imersão como é estas se relacionam com o género do documentário?

R. Eu penso muito em estratégias de imersão quando relaciono com a realidade aumentada, muito mais do que com o documentário interactivo. Eu acho que o documentário tradicional o que tem de bom é que por não ter essa tal interactividade, a pessoa pode ficar imersa e nem se dar conta que o tempo passa. Se no documentário interactivo tem que andar a tomar decisões, fica imersa, mas tem noção de que continua no mundo real e que não viajou daquela forma. Portanto, acho que a imersão, tal como a empatia está mais ligada à realidade virtual. Se calhar há uns anos atrás não era assim porque não conhecíamos outra hipótese, mas agora com tanta coisa a acontecer no campo da realidade virtual juntamente com o documentário...

E. São experiências que diferem de pessoa para pessoa?

R. Ahh, sim! Tem tudo a ver com as experiências que tiveste para trás. Eu agora como já fiz uma experiência em realidade virtual, obviamente que já tenho um outro ponto de comparação que as pessoas que só contactaram com o documentário interactivo em casa e que por isso só conhecem aquilo.

C.3. Entrevista Vítor Almeida

E. O documentário interactivo é uma evolução natural do documentário tradicional?

R. Isto é muito polémico porque são modos de funcionamento distintos. Isto é um pouco como juntar banda desenhada e literatura. Não se pode esperar que os recursos e as ferramentas que são ensaiadas num romance têm a mesma capacidade de envolvimento e de versatilidade que numa banda desenhada, em que regra geral, um texto é muito menor. Passa-se o mesmo quando pensamos num registo do documentário convencional, vamos simplificar, que é o documentário em ecrã, em que o objecto se desenrola no ecrã e o espectador não toca nele, do objecto que está num computador. Hoje em dia com a televisão nós temos acesso à interacção sobre um objecto e podemos mandar para trás, fazer pausa e é muito interessante que para as gerações mais jovens, o contrário é que é exótico, o contrário. Há um objecto documental convencional é uma proposta de relacionamento com o espectador, enquanto que o objecto interactivo tem outro tipo de proposta de posicionamento. Essa ideia da interacção que é muito contemporânea e que está em múltiplos objectos, em variados gadgets, tem a ver com o posicionamento. Há uma forma distinta de ver a coisa. Quando se diz evolução natural do documentário, eu fiquei positivamente irritado com a discussão, primeiro porque há aqui o sentido que a evolução tecnológica é o sentido natural e não é. A história da arte tem-nos mostrado que não tem que ser assim. Da mesma maneira, que nós podemos pensar que quatro mais evoluído é o equipamento técnico existe uma ideia de progresso, mas temos o modernismo que nos diz que se calhar o progresso não é só a tecnologia. Apesar do evolucionismo estar em grande na ciência, por causa das teorias do Darwin, nas artes há um combate constante. Às vezes, o primitivismo é a resposta, dependendo da tendência. Isto é engraçado porque às vezes os meios digitais de interacção, por vezes expõe essas tendências de por exemplo, o pessoal que gosta mesmo de artes electrónicas, gosta de artes electrónicas em baixa resolução, como o Super Mário. Por que há aqui o encanto com a origem de tecnologias de artes electrónicas, mas isto é uma discussão à parte. Não há propriamente uma evolução, mas um percurso que é complementado.

E. Quais são os elementos que diferenciam o documentário tradicional do interactivo?

R. O que acontece é que no documentário interactivo e eu quando soube que íamos ter esta conversar estive a experimentar para sentir a diferença, e por que o documentário interactivo tem muito a ver com o experimentar, com o sentir, com o visualizar e o interagir. E começam logo aqui as diferenças com o documentário convencional. O documentário desde a origem do cinema, que é a ideia de registo de uma realidade, que já vinha desde a fotografia. Há uma ideia de que através de um determinado media se pode criar um olhar sobre uma determinada realidade e isto também serve para o documentário interactivo. Mas a diferença é que o objecto que é construído originalmente é para ser percebido em grupo, múltiplas pessoas se juntam para ver esse objecto. A televisão está a meio. O computador ainda está mais, porque se a televisão permite ser só uma pessoa a ver um filme documentário, é só escolher ver aquele canal, com o computador pode-se escolher ver o próprio objecto. Ver o objecto do princípio ao fim sem agir sobre ele é diferente de ver o objecto e interromper a visão. Ao interromper a visão, claro que é como um livro, nós podemos interromper e depois recomeçar, mas há uma relação e exposição diferente. Eu acho que esta questão da predisposição acaba por ser muito importante, porque se nós lemos um livro de 800 páginas de rajada é uma violência, mas podemos ver um filme de 1h30 de rajada e há um envolvimento, uma entrega diferente. Teoricamente fala-se na sensação de imersão do objecto, que teoricamente se entra no objecto e então nós entramos no mundo representado. Nos objectos interactivos, estamos constantemente a interromper esse estado de imersão que é um dos efeitos mais engraçados que eu encontrei nas experiências que procurei.

E. Que diferenças existem na visualização do documentário mais convencional?

R. Vi um documentário sobre questões ecológicas que é do NFB e fala sobre questões ecológicas e acho que experimenta algumas perspectivas do documentário interactivo com grande qualidade. Usava registo sonoro, vídeo, imagens gráficas, tinha tópicos e eu podia viajar entre tópicos, podia interromper um documentário e voltar a outro, depois tinha jogos práticos, também bastante apelativos esteticamente, que também é um aspecto diferente e tinham, eminentemente essa componente individual, que podemos admitir que é passageiro, se calhar um dia vão fazer documentários interactivos ou objectos audiovisuais, multimédia e interactivos para multidões. Porém, para já é uma relação individual. Esta relação individual, curiosamente também está na origem do cinema quando o Edison, que é o grande rival dos irmãos Lumière e fez uma máquina que era o multiscopio, punha-se uma moedinha e aquilo começava a passar um filme muito curto.

Portanto, a experiência aqui é completamente diferente de se ver um filme em multidão, em que ris, choras, dizes o que é isto, o que é aquilo, comentas. É diferente de estarmos concentrados em nós próprios e de ver um objecto a acontecer e se for preciso interrompemos a visão. Num certo sentido este aparelho é um Ipad primitivo, só não se manuseia com os dedos, excepto quando se põe a moeda. Desta forma, há estas perspectivas que se começam a diferenciar que é no objecto de imagem e movimento para um colectivo, é diferente desse objecto para uma única pessoa. Claro que depois isto se cruza, porque as linguagens migram e é caso difícil dizer qual é a diferença entre um e outro. Se calhar eu estou a levar mais para o espectador, para a pessoa que manipula.

E. O documentário convencional é sempre linear?

R. O documentário convencional não tem que ser linear. Uma coisa é um objecto ter um início e um fim temporal, outra coisa é ele ser linear. Existem objectos que foram curiosamente inspiradores, principalmente no campo das artes que usam o vídeo e o cinema em galeria, como por exemplo, o Jean-Luc Godard e a Agnès Varda. O Godard tem filmes que não são lineares em que ele corta ostensivamente com a linguagem, cria pausas, parênteses, rupturas. Uma pessoa está a ver um filme e de repente começa outra coisa. A Agnès Varda, da mesma geração também faz isso, põe comentários pessoais, depois faz uma divagação poética, põe uma viagem documental mais convencional, depois volta atrás e mostra um problema familiar. Há saltos constantes, a diferença é que nós originalmente não manipulamos este conteúdo. E a manipulação sobre o objecto é uma questão essencial. A manipulação sobre a imagem original sempre existiu. Os próprios Lumière pegavam em imagens e manipulavam-nas e com isto criavam a não-linearidade. A ideia de linearidade geralmente tem a ver com a tradição literária do “Era uma vez” e que se conta uma história que tem um princípio, meio e fim. Se se começa a saltar para a frente e para trás a linearidade começa a ser quebrada.

Há também o Peter Greenaway, atenção que eu estou a focar-me em autores que têm trabalhos no documentário, que usa a multiplicidade de ecrãs, ou seja, o mesmo ecrã tem múltiplos ecrãs. O Peter Greenaway tem um trabalho em que ele põe ecrãs justapostos e sobrepostos, quer dizer que não vês a informação que está por baixo, sendo que existe um desafio claro ao espectador, que é a informação que está escondida. Depois ainda põe textos por cima e depois até dá a falsa ilusão de que há interacção entre o espectador e o objecto.

E. O que é a interacção?

R. A ideia de diálogo com o objecto, por exemplo no teatro em que o actor fala connosco transmite uma ideia de interacção. Existe a interacção factual que o espectador interage numa acção qualquer, mas já havia essa ilusão de interacção, nomeadamente com o diálogo que estabelecem connosco, e há múltiplos filmes em que fazem isso. No formato mais convencional é o que faz, por exemplo, o pivot quando fala directamente para a câmara, por isso, é que nós gostamos de o ver todos os dias às 20h, porque ele é familiar. Há aqui uma ideia de interacção que tem a ver com um protocolo de comunicação, e por isso existe logo esta diferenciação. Já

estou a esgotar aqui alguns aspectos que me parecem que definem este conceito de interactividade, mas num sentido particular, que é a interactividade nesses objectos que se prestam a uma acção do espectador, do utilizador.

Um dos aspectos que eu acho muito interessantes em termos de polémica na relação com o documentário interactivo é que se eles funcionam no computador, eles próprios estão sujeitos às outras interfaces que estão ligadas naquele momento, por exemplo, o facebook, o Skype. Isto é injusto para o objecto, mas está a acontecer naquele momento. A pessoa pode estar a ver o documentário e andar a saltar de um lado para o outro e é tudo fragmentado. Então é uma leitura de curta duração, mais instantânea e de associação de fragmentos. Só que é a pessoa que escolhe para onde é que vai dentro daquele objecto.

E. O documentário tradicional é o ponto de vista do autor sobre determinado assunto. Esta característica pode ser transposta para o documentário interactivo?

R. Pode ser. Há uma tradição da visão do autor no documentário, mas não é a dominante. A que as pessoas têm mais a possibilidade de confronto como espectadores é uma em que o autor se anula. Regra geral, nós vemos um documentário sobre determinado assunto e não pensamos sobre o ponto de vista do autor, é como se ele se ausentasse. E muitas vezes, do ponto de vista do cinema, não é tão importante a visão do autor, mas o que está a acontecer daquele lado.

Os autores que eu falei mais em cima apresentam claramente um ponto de vista limitado pelas suas próprias contingências culturais. Nos objectos com interactividade, eu acho que o ponto de vista também pode estar presente, principalmente pela condicionante na acção sobre a interacção.

Existe um conjunto de opções que mesmo sendo aparentemente dispares, tendem para um determinado olhar sobre a história, é óbvio que há aqui uma visão autoral, mas isto é tudo muito subjectivo. É diferente ser uma visão autoral de ser uma visão institucional. Se o museu de Serralves faz um documentário interactivo sobre as plantas eles vão apresentar uma perspectiva abrangente que seja para toda a comunidade. Mas se entregarem esse projecto ao professor Miguel Carvalhais ele se calhar faz umas experiências sonoras sobre o impacto de um imaginário sonoro das plantas no jardim de Serralves.

E. Como é que é a percepção do espectador sobre o acto representado?

R. A questão da percepção do utilizador é a parte mais difícil de definir. Há uma predisposição, uma receptividade na definição destes objectos interactivos, que se sujeita a opções individuais e que é aquela característica que me confunde um bocado, porque eu não sei o que vai acontecer do outro lado. Há botões, há caminhos, mas não consigo controlar a concentração. Tem a ver com a questão de protocolo a que nos habituamos. Vais ao teatro, aplaude-se no fim, vai-se ao cinema e há uma sensação de comunidade e partilha colectiva criando afinidade. No documentário interactivo, como a aposta tem sido numa interacção individual o fenómeno é diferente. Não se aplaude porque estamos sozinhos, mas a percepção tem a ver com a sobreposição e justaposição de ecrãs e funcionalidade e então, há de facto um outro modo de percepção sobre os objectos. Se eu estou a ver o documentário interactivo e até estou interessado, mas depois aparece um aviso do Skype, ou um e-mail, ou um amigo que aparece para falar comigo e de repente, quando damos conta estamos com várias coisas ligadas ou com várias coisas a acontecer e entre eles, está o documentário interactivo. Há aqui uma gestão da informação, um cruzamento em que é o próprio utilizador que gere e opta. Neste sentido, isto pode seguir duas orientações. Por um lado, a dificuldade que pode existir aqui de retenção da informação e vemos ou ouvimos apenas fragmentos das coisas e, por outro lado a capacidade impressionante que temos de misturar informação em contextos completamente diferentes.

E. Disse atrás que o documentário convencional apresenta uma sensação de imersão e um estado de envolvimento. Elimina a sensação de imersão no documentário interactivo, já que está sempre a haver interrupções?

R. Não, dependendo das opções da pessoa que está a agir sobre o objecto, porque se pensarmos numa espécie de criação de empatia sobre o utilizador, se apresentarmos um conjunto de imagens divertidas no ecrã, à partida sabemos que ele vai rir, se forem imagens trágicas, ele vai ficar consternado. Isto é uma reacção de resposta imediata e é diferente do envolvimento progressivo em que um fluxo de emoções e reflexões contraditórias, de descoberta do que estamos a ver à nossa frente ou sobre nós próprios em que essa imersão acontece. Ela vai acontecer de certeza no sentido de envolvimento, mas é um envolvimento distinto, mas isso faz parte das características do objecto. Antes as pessoas choravam a ler livros e agora não vejo ninguém a chorar. Então esse estado de envolvimento emocional e intelectual para com o objecto tem a ver com essas características geracionais e sociais.

E. O que é que se pode dizer quanto à estrutura narrativa?

R. Ainda é um bocado cedo para dizer para onde caminhamos. Existem convenções que são transportadas do contexto convencional para o documentário interactivo. Acontece com alguma normalidade e que faz com que as pessoas estejam mais confortáveis ao visionar esses objectos. O que eu não tenho a certeza é como é que vai ser no futuro. A ideia de estrutura narrativa é sempre muito mais difícil de abordar porque existem imensas formas de explorar a narratividade. A grande diferença é com o utilizador. Se nós queremos dar uma sensação de não-linearidade, mas se eu interrompo essa sugestão, então há outro percurso narrativo que tem a ver com as escolhas dos fragmentos que nós vamos associando ao visionar. O documentário interactivo também exige outros elementos, que não só o vídeo e o documentário, mas também a música, o registo gráfico e há aqui outros elementos que entram em jogo na construção de um imaginário, de determinadas ideias.

C.4. Entrevista Daniel Brandão

E. Que elementos diferenciam o documentário tradicional de outros géneros filmicos?

R. O documentário é o princípio da ideia de recolha de documentos, como diz a própria terminologia. Comparando com outros géneros filmicos, o documentário é algo muito factual, ou que pelo menos se distancia do género ficcional, ou seja, algo que é alterado em termos de narrativa. Embora haja aqui meios termos explorados, por exemplo, o Mockumentary, são documentários ficcionados que também foram muito explorados no início do documentário. O “Nanook of The North”, foi dos primeiros. Eu na minha tese roço algumas questões relacionadas com isto, como por exemplo, o que é que serão as primeiras experiências dos irmãos Lumière e eu acho que aquilo é um bocado de documentário. Eu começo por questionar isso e acho que é aqui que começa o gosto pela vida quotidiana e eles começam a fazer as primeiras experiências cinematográficas porque quase não havia cinema antes. E se reparares, enquanto em comparação com o Méliès era tudo encenado e a própria narrativa ficcionada do Edison já são outro tipo de narrativas para contar uma história que é inventada, mas se fores a ver os Lumière faziam um registo do quotidiano, das pessoas a saírem da fábrica. Eu acho que o caracteriza o documentário é este interesse pelos factos, pela realidade, não necessariamente a noção de verdade, e mesmo o conceito de realidade também é bastante questionável, mas principalmente por aquilo que acontece na vida, em termos gerais, a vida no planeta, das pessoas, desde o assunto mais micro até ao mais macro.

E. Como é que o documentário tradicional tem evoluído ao longo dos tempos?

R. O documentário tem evoluído muito por experiências e acho que a questão tecnológica tem influenciado muito esta questão. O documentário evolui um bocado ligado a questões históricas porque como está muito ligado com factos, acaba por estar muito agarrado àquilo que é a evolução histórica do próprio século XX. Se formos a ver na altura dos anos 30, 40 os

documentários eram muito relacionados para questões ligadas com a guerra, com lutas entre países, etc. Os filmes do Eisenstein não são documentários, são ficções, mas são filmes de propaganda que relatam factos sobre a revolução soviética. Ele utiliza uma forma ficcionada e encenada, mas a preocupação dele é aproximar-se daquilo que aconteceu, tanto que ele chega mesmo a usar o Lenine como actor, representando-se a ele próprio. E isto é o quê? É uma ficção? É uma história verídica, mas é um documentário também ao mesmo tempo? Há aqui algumas dúvidas!

Depois também temos o Vertov que é contratado para ir para as frentes de batalha e houve muitos filmes ligados à guerra. No pós-guerra começam a haver alguns movimentos, em França, em Inglaterra e nos Estados Unidos com o cinema *vérité*, o cinema verdade, que contrapõe o cinema de guerra porque quer no fundo olhar para outras coisas e contrariar um bocado isto, ou seja, não existe só a guerra, mas também existem as culturas urbanas, o dia a dia das pessoas e começam a olhar para outras questões. E voltam um bocado à origem do “Nanook of the North” e do primeiro documentário do Vertov, “O Homem com a Câmara de Filmar”, que acabam por ser um bocado documentários.

O documentário parece-me estar agarrado à evolução da história, da humanidade e também à evolução tecnológica. Por exemplo, nos anos 50, 60, na Europa, ainda as câmaras não filmavam o som e este tinha que ser gravado à parte enquanto que nos EUA já tinham uma tecnologia mais avançada e o som já era gravado ao mesmo tempo, permitindo outro tipo de obras em termos de sincronismo, outro tipo de facilitismos em termos de documentário. Nos anos 70 começam a introduzir as câmaras de vídeo caseiras e começam a surgir os *home movies*, com a película de 8mm e com a Super 8 que vem com baterias. E surgem os vídeos caseiros e depois com as *handycams* e com a introdução do vídeo analógico começa-se a introduzir e a enraizar-se mais na própria cultura, toda a gente tinha uma *handycam* para fazer vídeos caseiros. Com a era digital é engraçado que começa a acontecer dois fenómenos, dois grandes grupos no vídeo amador, que são os amadores profissionais e os amadores do dia a dia. O amador profissional é aquele que aprende com tutoriais no vimeo, no youtube e que compra uma câmara DSLR, que filma com lentes intermutáveis, que tem uma outra qualidade e que aprende algumas noções preocupando-se com a estética e que podem atingir resultados em termos de qualidade de uma pessoa que tirou um curso na área do cinema, porque existem cada vez mais tutoriais online e as ferramentas de registo tem melhor qualidade e são cada vez mais baratas e mais fáceis de usar. E tens os amadores do dia a dia que são os que filmam com os telemóveis, com dispositivos muito acessíveis que têm no bolso e que vão acumulando, sem montagem de narrativa, nunca mais os veem, muitas vezes formatam o cartão para colocar novos vídeos e há aqui memórias que se vão perdendo e é aqui que eu acabo por me concentrar com o Museu de Resgate. Muito registo, muita coisa perante o facilitismo da tecnologia.

E. O documentário interactivo é uma captação da realidade pelo ponto de vista de quem o filmou e que abre a narrativa permitindo que exista um diálogo entre a audiência e a obra, sendo que a audiência passa também a manipular e a gerar conteúdos.

Tendo em conta esta definição, o que é que diferencia o documentário tradicional?

R. Acima de tudo é o carácter de interacção e participação. Eu acho que há muita gente que tenta definir e distanciar um termo do outro e às vezes é difícil saber qual é a fronteira entre interactivo e participativo. No fenómeno interactivo, o resultado final pressupõe que se possa ter uma meta-narrativa, as pessoas podem ver trechos do documentário e andar a ver por temas ou posições. O site do Museu do Resgate acaba por ser um bocado isso, acaba por ser um documentário interactivo, porque em certa medida tu podes ver os vídeos todos soltos, de determinadas áreas diferentes, mas ao mesmo tempo não está montado e tu não vês o resultado final e, por isso, é um bocado questionável se aquilo pode ser considerado um documentário, porque na verdade não o é. Acima de tudo o que se distancia do documentário tradicional, acho que é a questão autoral, ou seja, havia um realizador que tinha uma ideia, definia um pré-guião, ia para o terreno, entrevistava as pessoas que ele sabia que queria incluir como personagens

principais do documentário, ia registando tendo em vista uma edição final e no final o output é uma peça única que é vista por toda a gente, com uma comunicação que vai desde o emissor ao receptor e que é unidirecional, tem um único rumo. No documentário interactivo há um feedback, a comunicação consegue vir para trás e acaba por ter duas direcções. Depois há fenómenos e há exemplos de outros que são multidireccionais porque a rede de consumidores que vê acaba por se alastrar e por ser multidirecional em termos de comunicação. Desta forma, o que diferencia é esse fenómeno, é a questão da direcção em termos de comunicação, porque há um feedback, a ideia de que a pessoa que vê também pode intervir na própria mensagem em si, que é o documentário. Esta é a diferença entre o objecto interactivo ou participativo e o documentário tradicional.

E. Não existe interacção no documentário tradicional?

R. Há um exemplo muito interessante que é o “Crónicas de Verão” do Jean Rouch. O autor faz um documentário sobre um grupo de jovens intelectuais parisienses da década de 60, que criticam a questão da guerra, a questão das diferentes etnias urbanas, há um negro no meio desse grupo e ele vai apanhando durante o documentário várias conversas entre eles sobre esses temas e depois no final é engraçado, que os últimos minutos do documentário “Crónicas de Verão” é a projecção do documentário numa sala de cinema perante estas personagens que acabam por ser documentadas. Ele projecta para recolher a opinião deles e há uma conversa que faz parte do próprio documentário. As pessoas que foram documentadas acabam por ser espectadores daquilo que foi filmado e acabam também por entrar no mundo, numa reflexão crítica daquilo que foi filmado e a conversa continua ali no pós-peça. O Jean Rouch já andava a fazer experiências destas nos anos 60 e eu acho que é capaz de haver mais exemplos do que isto, ou seja, o documentário tradicional que depois se pode transformar em documentário interactivo. Acima de tudo a diferença entre os dois reside na ideia de feedback. O documentário do Jean Rouch obviamente que não é um documentário interactivo, mas eu pergunto-me, se na altura dele existisse Internet ele teria explorado objectos mais fáceis de introduzir a interacção do espectador. Mas também tens outros exemplos de documentários em salas de museus e galerias em que os próprios espectadores estão a interagir com a peça. Apesar de ela ser uma peça única, o facto de tu te movimentares pela sala, acaba por haver um contacto diferente de espectador para espectador para com o objecto que está a ser documentado. Isto não é bem interacção, mas há aqui uma possibilidade que o autor dá à pessoa de encontrar a sua perspectiva sobre o documentário.

**E. “Uma das grandes diferenças do documentário tradicional para o interactivo é a experiência de visualização, que passa de colectiva para individual, respectivamente.”
Concorda com isto também?**

R. Sim, concordo. No fundo, acaba por ser um pouco que McLuhan dizia que era um meio frio. Eu acho que tem vantagens e desvantagens, mas sim acho que é muito mais individual. No interactivo a pessoa está fechada, e acho que hoje em dia a direcção do consumo audiovisual é um bocado essa. De uma maneira geral, as pessoas utilizam cada vez mais a televisão ou a Internet para aceder a conteúdos audiovisuais. Há cada vez menos salas de cinema, há cada vez menos pessoas a consumirem em colectivo. Antigamente tu ias ao cinema e no final conversavas sobre as coisas, agora já não esse hábito, não há o dissecar, o digerir, falar sobre aquilo que se acabou de ver.

E. O documentário interactivo é então uma evolução da sociedade moderna, de querermos cada vez mais experiências individuais e curtas?

R. Sim e muito mais próximas do objecto em si, mas cada vez mais isoladas. Mas aqui também acho que passa a haver uma relação mais íntima com o próprio media em termos daquilo que são as tecnologias de consumo e que tem alterado muito a sociedade moderna.

E. Como é que define o papel do autor do documentário tradicional?

R. Há sempre aquela velha discussão da questão factual, a ideia de que o realizador deve ser isento daquilo que é a obra. Eu acho que é uma discussão que acaba por ser uma falácia. O realizador ou o operador de câmara a partir do momento em que pegam na câmara e apontam para a direita e não para a esquerda, já estão a fazer uma escolha, um enquadramento. E na sala de edição quando o editor e o realizador começam a seleccionar as imagens que entram no filme, tem-se aqui mais um processo de escolha. A ideia de que há uma isenção sobre aquilo que é a realidade é uma falácia, não existe, porque há sempre o contar a história da perspectiva de quem quer contar essa história. Há sempre um processo autoral inevitável.

Houve um movimento nos Estados Unidos dos anos 60, que se chamava *direct cinema*. Havia três movimentos que eram: o *cinema vérité* em França, que foi o primeiro, o *free cinema* em Londres e o *direct cinema*. O *free cinema* era uma contraproposta àquilo que era o documentário de guerra. O francês era muito experimental, muito artístico. O *direct cinema* foram alguns realizadores canadianos, um pelo menos esteve a trabalhar com o Jean Rouch em França e aqui nasceu um conceito muito interessante que era o conceito da câmara “hand-held”, que está a observar, que não intervém e o filme sai quase em bruto. Há um filme que é muito paradigmático, que é o acompanhamento das eleições primárias dos EUA, que filma todo o processo das eleições. Acompanha o dia a dia do John F. Kennedy, quase como um *reality show*, a câmara vai sempre atrás dele e não há nenhum contacto, nenhuma entrevista. Houve muitas experiências deste género, e eu vejo aqui no *direct cinema* os realizadores a contestarem o papel que o autor tinha no cinema. Queriam um cinema puro, directo. Porém, mesmo aqui há um processo de selecção, eles foram filmar o Kennedy, não foram filmar outro candidato, portanto automaticamente há aqui um ponto de vista. Não vale a pena estarmos aqui a falar de isenção, porque depois isto tem a ver com questões morais e éticas.

E. O espectador é sempre passivo?

R. A partir do momento que o espectador consumiu o documentário, foi para casa a pensar nas ideias, naquilo que acabou de absorver... acho que logo a partir daqui o espectador deixa de ser passivo. Aqui ele já está a produzir pensamento ou reflexão sobre, inevitavelmente, faz parte da condição humana. E acho que a certa altura a própria interacção com outros espectadores ainda veio torná-lo menos passivo, através da discussão, do debate. Mesmo no documentário tradicional, o espectador acaba por ter um papel importante, na própria produção cinematográfica. Mas acho que é em tudo, faz parte do papel do receptor no processo de comunicação. O receptor recebe a mensagem, vai interpretá-la, vai ler essa mensagem. Muitas vezes a leitura não é igual e não corresponde àquilo que era a intenção do emissor, porque depende daquilo que é o background do espectador, a sua classe social, as suas vivências... as formas como as pessoas comunicam são sempre diferentes. E depois esta vivência acaba sempre por influenciar a forma como se lê determinado objecto. Acaba por depender do espectador, em última instância, que também é a base da comunicação.

E. A interacção como um processo de comunicação?

R. Sim, definitivamente.

E. A imersão como um estado de envolvimento e absorção na relação entre espectador e assunto retratado. Existe uma relação de imersão no documentário tradicional?

R. Acho que sim, de alguma forma. Tem muito a ver com aquilo que dizia o McLuhan, mais uma vez. A questão do cinema como tem a imagem, o som, a imagem em movimento e a pessoa, em termos daquilo que são os seus sentidos, acaba por ser completamente absorvida em termos de concentração só naquela peça. Por isso, a imersão é imediata. No documentário tradicional é ponto assente. O que eu acho que é interessante em termos de cinema em geral é um pouco trabalhar a imersão, a ideia de mergulho e depois o voltar à tona. Há realizadores no tradicional que fazem isso muito bem, tem a ver com aquilo que se chama de montagem

expressiva ou montagem transparente. Na montagem transparente há uma continuidade entre planos, é uma montagem transparente, que é defendida pelos clássicos, e em que a imersão do espectador é total. O espectador já nem repara e de repente faz parte da narrativa do filme. A montagem expressiva, pontual, que faz com que o espectador esteja imerso no conteúdo e de repente há qualquer coisa que não faz sentido nenhum na montagem e que acaba por dar aquele espanto, e o espectador volta ao mundo real e depois volta a mergulhar e volta outra vez à tona e assim sucessivamente. E isto é muito engraçado porque há realizadores que exploram muito isso.

Fazendo um grande salto para aquilo que é o documentário interactivo, o isolamento, o poder do clique, do *mouse* e há aqui um novo processo de imersão, que tem a ver com a interacção homem-máquina. No entanto, ao mesmo tempo ao haver um controlo total por parte do espectador, eu acho que ele próprio pode controlar perfeitamente o estado de imersão. Acaba por não se deixar levar sobre o objecto, não sendo a mesma coisa que no documentário tradicional.

E. A empatia criada com o assunto difere nos dois tipos de documentário, ou seja, o tradicional e o interactivo?

R. Eu acho que depende muito das pessoas e do próprio perfil do espectador. Eu acho que nas novas gerações em que a tecnologia e as redes sociais, e consequentemente a participação online está muito enraizada e as pessoas têm noção de que a sua participação está à distância de um clique, de um telemóvel. À partida haverá mais empatia nas novas gerações, que têm estes processos mais enraizados no quotidiano, do que nas gerações mais antigas, que não têm esse hábito de fazer vídeo, de participar. O processo de partilhar e gerar conteúdo depende muito do perfil do utilizador. Acho que é interessante, isto na produção de conteúdo. Em relação à própria interacção com o documentário, a escolha do percurso, a meta-narrativa também depende do perfil do utilizador. Eu acho que há pessoas que preferem sentar numa sala e ver um documentário do início ao fim, e há outras que já preferem ser elas a explorar. As pessoas que já estão mais habituadas ao sistema Internet, o hiperlink puxa o hiperlink, que puxa o hiperlink torna-se mais fácil de ser simpático para pessoas que já estão habituadas a esse tipo de sistema. Depois depende muito do tempo das pessoas e da capacidade de concentração ou de interesse no próprio tema em si.

Eu posso dizer que em alguns documentários interactivos, se não são do meu interesse, eu salto logo e desligo. Outros, que me perco no próprio conteúdo porque é um conteúdo que me captou a atenção. E depende muito disto. Eu acho que o próprio processo de produção de um documentário interactivo, que é dividido em partes para a pessoa ir fazendo o seu percurso, o próprio processo é completamente diferente porque exige outra captação de atenção. E um desses episódios tem que ter qualquer coisa que capte a atenção e que deixa ali uma curiosidade para a pessoa passar para o episódio seguinte. Eu vi um documentário interactivo sobre *free cinema* em que me perdi completamente entre conteúdos porque para além de estar muito bem feito, cada parte do documentário deixava duas perguntas ao utilizador deixando-o com uma curiosidade automática de ver a outra parte a seguir. E por isso, acho que também depende muito de como as coisas são feitas. Pegando na comparação, tens um documentário tradicional e depois queres fazer uma versão interactiva...eu acho que não pode ser uma versão, tem que ser modelada de forma totalmente diferente e de uma forma muito específica, porque o tipo de absorção, de empatia criada com o objecto é completamente diferente. Para ser documentário interactivo tem que haver alguma coisa que puxe a pessoa para fazer a tal narrativa e as ligações entre as diversas peças, e essas peças têm que ter pontas que depois se ligam. Automaticamente, a forma como são apresentados os conteúdos tem que ser diferente, tem que ter o princípio de interacção, de interface, da importância do utilizador.

E. Supondo que a estrutura narrativa do documentário tradicional é a estrutura em três actos, o documentário interactivo pode também seguir a mesma estrutura?

R. Puder, pode. Eu tenho dúvidas é que se torne tão interessante. O autor pode até apresentar isso por episódios ou separadamente, mas eu não sei até que ponto é interessante. Eu acho que o documentário interactivo se torna interessante se for mesmo uma espécie de meta-narrativa. O documentário interactivo tem que ser um extra, tem que ter ali qualquer coisa que seja extra em relação à própria história. Eu acho que um desafio do documentário interactivo é pôr o próprio utilizador a fazer documentário, no sentido de fazer pesquisa, pesquisa em arquivo, acrescentar, fazer o processo do próprio documentarista, que faz pesquisa sobre um determinado assunto. O interactivo chegará a um ponto realmente interessante quando for uma coisa deste género e não seguir a estrutura tradicional, porque aqui mais vale o documentário tradicional.

C.5. Entrevista Tiago Santos:

E. Que elementos caracterizam e diferenciam o documentário tradicional de outros géneros?

R. É muito mais dispendioso a nível de tempo, ou seja, enquanto na ficção é muito mais fácil controlar vários factores para atingir o resultado que se quer, acho que no documentário é necessário muito mais ter tempo para falar com as pessoas, para conhecer locais e até mesmo para o realizador perceber, dentro daquele tema, que história realmente quer contar. É um olhar à partida mais cru, dependendo da abordagem artística que estamos a ver, é uma representação do real, e se calhar não se utiliza tantas ferramentas como na ficção.

E. Como é que define documentário?

R. O objecto principal de trabalho do documentário é a própria realidade. É evidente que o produto final é sempre a construção de uma realidade, mas enquanto na ficção se quer contar uma história e se procura a melhor maneira de o fazer, no documentário acaba por se trabalhar muito mais com aquilo que já existe e não tanto com o que tu queres contar e mostrar.

E. Como é que o documentário tradicional tem evoluído ao longo dos tempos?

R. os primeiros documentários que apareciam, como por exemplo, o “Nanook of the North” é considerado o primeiro documentário, mas depois sabemos que há ali várias coisas que foram encenadas propositadamente, para mostrar o modo de vida daquelas pessoas. De uma maneira geral, diria que inicialmente era mais uma representação etnográfica e antropológica de um determinado grupo de pessoas. Numa grande parte e que ainda é usado hoje em dia, é o documentário televisivo, ou seja, o documentário que está a falar directamente para a câmara num registo de entrevista e nos últimos tempos, tem havido uma incidência para o documentário híbrido. Este tipo de documentário vai buscar muitas coisas da ficção. Por isso, eu acho que inicialmente começou por ser uma representação do real, mas agora cada vez mais está-se a tornar em algo onde as fronteiras não estão muito bem definidas, isto é o que é que é real, o que é que é ficção. Acho que a evolução tem sido por aí e que as barreiras estão um bocado a quebrar-se. Eu antes de começar a trabalhar com o Porto Post Doc tinha uma ideia muito rígida daquilo que era um documentário, e desde que comecei a trabalhar com eles essa rigidez esbateu-se, porque de facto alguns documentários que nós passamos no festival, dá mesmo para pensar se pode ou não ser um documentário.

E. Pensa que a evolução tecnológica também tem vindo a mudar o documentário tradicional?

R. Sim, sem dúvida. Acho que agora é muito mais fácil qualquer pessoa criar um objecto de registo documental porque o acesso às ferramentas está muito mais fácil. Antes era um material caro, que quase ninguém conseguiu ter acesso a ele, agora com uma DSLR já se consegue fazer um documento que consegue ser tão bom como um objecto com material de cinema super caro.

E. O documentário interactivo é uma captação da realidade pelo ponto de vista de quem o filmou e que abre a narrativa permitindo que exista um diálogo entre a audiência e a obra, sendo que a audiência passa também a manipular e a gerar conteúdos.

Tendo em conta esta definição, o que é que diferencia o documentário tradicional?

R. Eu acho que de certa forma, esta também é uma boa definição para o tradicional, embora esse diálogo entre o ponto de vista do realizador e a audiência possa não ser tão claro. No fundo, num documentário tradicional está-se a mostrar algo, mas que vai ser sempre interpretado à maneira de cada um na audiência. Há um personagem que pode ser considerado um vilão, mas que para outras pessoas aquelas acções que o personagem tomou tiveram uma razão de ser.

E. Concorde que pode haver interacção num documentário tradicional?

R. Sim.

E. Como é que define essa interacção?

R. Eu acho que no tradicional é uma interacção mais pessoal, mas é uma característica que é transversal nas várias formas de arte e vai sempre depender da pessoa que vê o objecto. E dependendo dos temas que são abordados, também se pode motivar mais a audiência. Por exemplo, se o tema for a pobreza, alguém que veja aquilo pode vir a tomar a decisão de ajudar mais ou tentar informar-se mais sobre o assunto. Não será uma interacção directa com o objecto em si, mas interacção haverá sempre.

E. Qual é o papel que o autor tem no documentário tradicional? Acha que há sempre um carácter autoral bem definido?

R. Não. Acho que os melhores documentários são precisamente quando o autor é invisível. Pode-se ter um documentário com várias entrevistas em que se houve o autor a colocar as perguntas, ou seja, ele está presente, mas também tenho visto muito documentários mais introspectivos, muito contemplativos, com planos muito longos de paisagem e depois vão aparecendo pessoas e o espectador até se esquece que está alguém atrás da câmara. Agora o papel, é que ele não será bem o canal de comunicação porque este canal será o documentário em si, mas é o agente que cria, o operador desse canal.

E. E cria pontos de ligação com o espectador?

R. Sim, tem que criar. De outra forma, é uma obra que se vai ver e chega-se a meio já não se quer ver mais ou não se sente qualquer tipo de empatia com aquilo e quando se acabar de ver, provavelmente vai se esquecer. Não marca, nem comunica de forma nenhuma.

E. Uma das grandes diferenças entre documentário interactivo e documentário tradicional é a não-linearidade. O documentário tradicional é sempre linear?

R. Não. E cada vez menos. Vemos vários filmes que dão saltos temporais, vários filmes que se calhar não se tem sempre a mesma personagem acabando por haver a narrativa de várias personagens. Varia muito.

E. O espectador do documentário tradicional é passivo, ou seja, não tem qualquer participação?

R. É um bocado aquilo que eu dizia à pouco. Depois de ver o documentário pode ter, mas enquanto está a visualizar o documentário é uma participação passiva. Claro que está sempre a tirar os significados e as interpretações que quer, mas não depende nada dele. Só depois é que poderá ter um papel activo.

E. E criam-se relações de empatia entre o espectador e o assunto retratado?

R. Acho que sim, frequentemente. Se for algo bem construído, o normal e o ideal é as pessoas criarem ali alguma empatia, alguma ligação com o que está a ser retratado, até pelo que eu dizia

ao bocado, para depois ficar alguma coisa nas pessoas, nem que seja comecem a ter mais atenção sobre um determinado tema ou um determinado grupo de pessoas.

E. Fala-se muito na relação entre a imersividade e o espectador, como um estado de envolvimento e absorção sobre o assunto representado. Também existe uma relação com a imersão no documentário tradicional?

R. Também existe. Mais uma vez depende muito da forma como é construído o documentário, mas sim. Eu lembro-me de por exemplo um documentário que o Porto Post Doc exibiu na edição de 2014, que era o “Nevoeiro”, suíço, e quase todo o documentário não há pessoas a falar. É quase tudo paisagens e a forma como o nevoeiro afecta a paisagem, os edifícios e é um documentário totalmente imersivo, da maneira que está filmado, sente-se mesmo que se está ali no meio e chega a uma altura em que se percebe perfeitamente como é que é viver ali.

E. No caso do documentário interactivo, pensa que as paragens para interacção interrompem a envolvimento com o assunto?

R. Não sei se será assim tão linear. Pelo menos, falando por mim, eu acho que ficaria muito mais interessado num objecto que me obrigasse ocasionalmente a interagir com ele e, de certa forma, me desse o poder de decidir se agora ando para a frente ou volto para trás, do que se calhar estar duas horas sentado numa sala a ver um documentário. Eu acho que ficava muito mais imerso em algo, se me obrigasse ocasionalmente a ter que tomar alguma decisão, a participar, a reagir de alguma forma. Depois também depende das pessoas. Há pessoas que gostam de estar sentadas a ver o objecto do início ao fim, sem serem interrompidas a pensar sobre aquilo. E para mim esta situação até me faz divagar e pelo contrário, se tiver ali um estímulo que me obrigue a acionar qualquer coisa é melhor.

E. Como é que se organiza a estrutura narrativa do documentário tradicional?

R. Eu tenho visto cada vez mais exemplos de obras, que das duas uma, ou seguem a regra dos três actos, mas é uma coisa tão disfarçada, que apesar daquilo como segue essas regras fazer todo o sentido, o espectador não se apercebe dessa organização; ou então, tenho visto alguns casos que também desconstruem esta organização dos três actos. Tenho visto muitos casos de adulteração de organização narrativa, mas que a obra faz todo o sentido e fica uma obra muito boa. Eu acho que também tem a ver de como as coisas são impostas e são ensinadas, condicionando o número de autores que depois se encontram a trabalhar nisso.

E. Tendo em conta que o documentário interactivo necessita de abrir a sua narrativa para a integração do utilizador, ele tem de se reger por a estrutura narrativa dos três actos, ou tem que ser algo completamente diferente?

R. Eu acho que até algum ponto tem que seguir essa estrutura narrativa, de forma a ter alguma coerência. Mas eu acredito que também seja algo a que se possa assistir com o mínimo de envolvimento por parte da audiência. O nível de base acho que terá que seguir essa regra, mas ao mesmo tempo acho que deixa de fazer sentido a partir do momento em que se dá ao público o poder de interagir. Por isso, acho que não terá essa obrigatoriedade, ou seja, não será uma coisa tão rígida, como será o tradicional.

E. O documentário tradicional é uma experiência colectiva e o documentário interactivo uma experiência individual?

R. Acho que faz algum sentido. Se vires um documentário tradicional no computador também será uma experiência individual, mas à partida na concepção, o documentário tradicional é para ver numa sala de cinema ou numa televisão em que vão estar várias pessoas a ver ao mesmo tempo. No documentário interactivo será sempre individual porque obriga a que alguém interaja para que haja continuidade.

E. E por ser uma experiência individual, o documentário interactivo fica a perder?

R. Acho que até ganha, não em detrimento do tradicional, mas porque obriga o espectador a interagir directamente. E cada vez mais, embora as coisas estejam cada vez mais generalizadas e iguais para todos nós, cada individuo procura aspectos personalizados e feitos à medida para nós. Por isso, acho que o documentário interactivo ganha com isso, por ser uma experiência pessoal e individual.